
Super JUEGOS
PARA TODOS
AÑO I - VOLUMEN I - N.º I - 175 pts.
REGALAMOS:
-Jakeka, "el suple"
-15 estrategos electronicos
-Canguro, un juego super
BACKGAMON UN JUEGO DE FARAONES
ZAPP, PARA JUGAR CON TU ORDENADOR
LAS TRAMPAS DE DONKEY KONG
¿QUE FUE DE RICK, EL "BLADE RUNNE
TRES, JUEGOS DE CARTAS, TRES



Baloncesto
Tenis
TRON, Discos mortales
Polis y cacos
INTELLIVISION
LOS VIDEOJUEGOS MAS INTELIGENTES
Invasión extraterrestre
Fútbol
Esta es una de sus ideas.
BurgerTime™*
31550
Otras ideas inteligentes de Intellivision son:
El Halcón Espacial, Caza nocturna, Caza submarina, Ranas cazadoras, Utopía, Reversi, Ruleta, Polis y cacos, TRON Discos mortales, Burguer Time, etc...
INTELLIVISION
de MATTEL ELECTRONICS®
VIDEOJUEGOS INTELIGENTES
unilec, s.a.
Tarragona, 177 - Barcelona-15
Delegación en Madrid: Añastro, 15 - Madrid-33
Bassat, Ogilvy & Mather

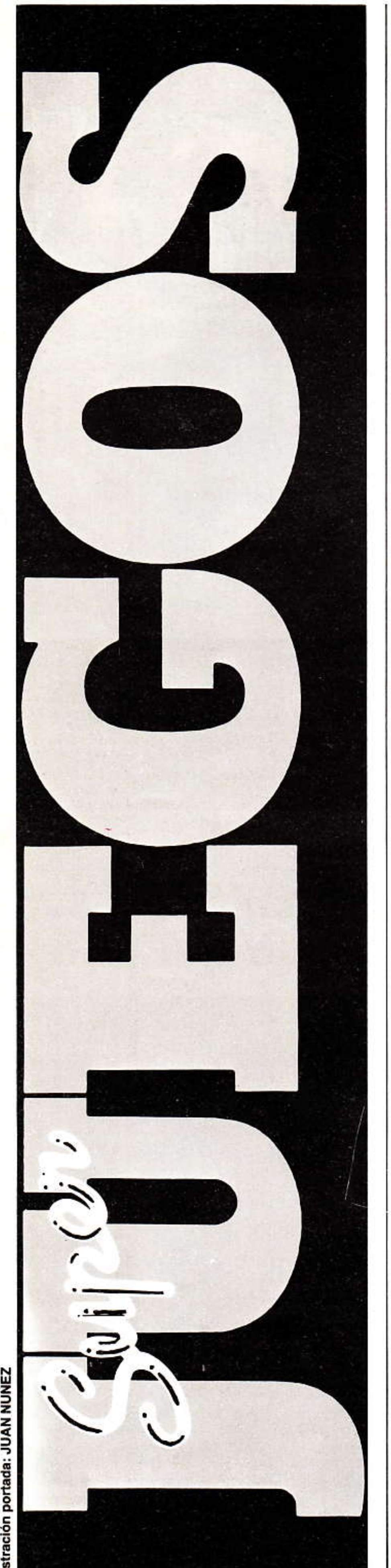
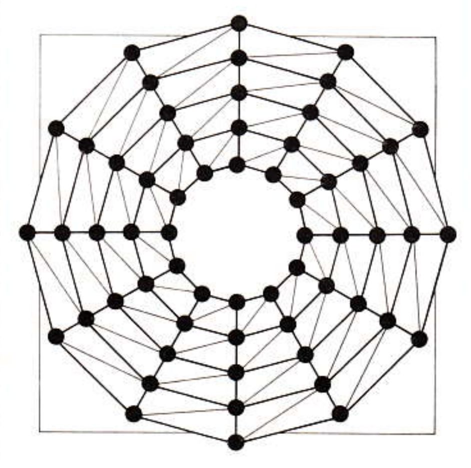
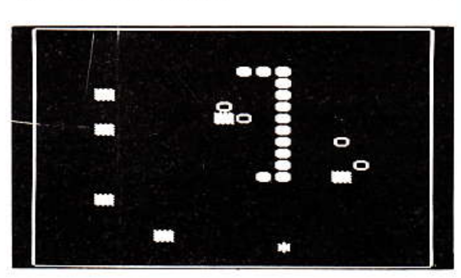


Ilustración portada: JUAN NUÑEZ

SUMARIO

AÑO I - VOLUMEN I - NUMERO 1

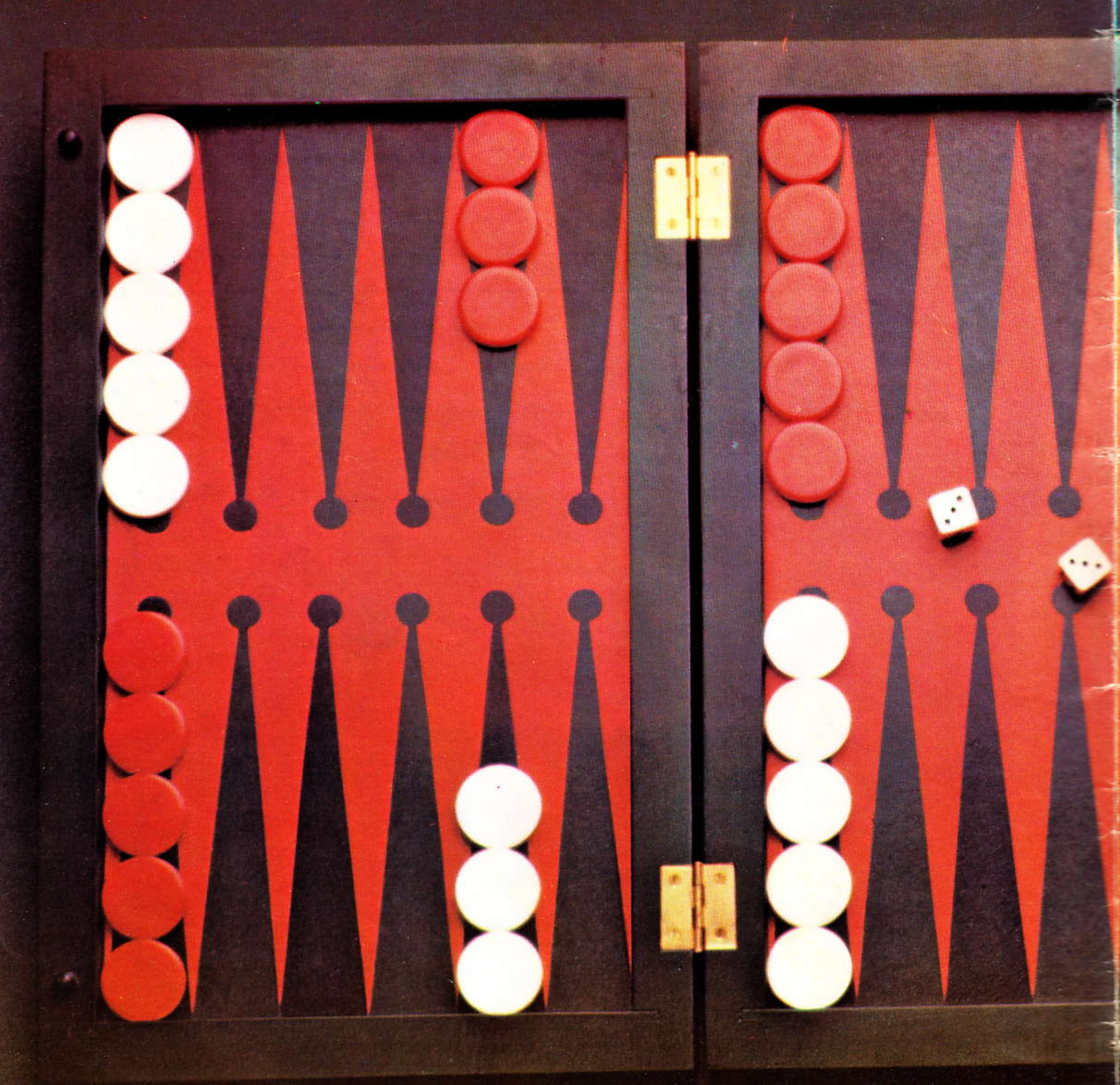






DIRECTOR: ARMANDO SANCHEZ BLUME
Edita: Manhattan Transfers, S.A. Padua 82, entlo. 1.ª Barcelona-6
Publicidad CENTRO: (91) 259 19 23; NORTE: (94) 447 72 03;
CATALUÑA: (93) 201 44 33; LEVANTE: (96) 352 59 30; ANDALUCIA: (954) 22 82 75.
Fotomecánica y fotocomposición: Unigraf, S.A.
Imprime: Rhoder, S.A. Pujadas, 305 - Barcelona-19
D.L.B-827-84

UN JUEGO DE



BACKGAMMON
[D]E FARAONES



Desde el Antiguo Egipto hasta nuestros días este es un juego que ha apasionado a los pueblos sin distinción de clases sociales. Su extraordinaria popularidad tiene su origen en la multiplicidad de posibilidades que ofrece y en las que entran tanto el azar como la lógica matemática.

Durante mucho tiempo y hasta la aparición de los naipes, el backgammon fue considerado tanto el juego de los reyes, como el rey de los juegos. En nuestros días y al margen de modas sigue manteniendo la misma mágica atracción de hace miles de años.

El backgammon, conocido también con el nombre de tric-trac o chaquete, es uno de los juegos de mayor solera, que ha soportado vigorosamente el paso de los siglos sin perder la mágica atracción que su multiplicidad de posibilidades le confiere. Introducido en Europa desde el milenario Egipto, vía Roma, el backgammon sentó plaza siglos más tarde en las cortes feudales de la baja Edad Media, llegando, con el paso de los años, a ganar el favor de las élites intelectuales del siglo XVIII a quienes cautivó por la cualidad matemática que le caracteriza.

A diferencia de los juegos de naipes que, debido al elevado coste de las barajas, el backgammon alcanzó una enorme popularidad entre el pueblo. Obviamente, resultaba menos caro y más fácil construirse dos pares de dados, unas fichas y un tablero de madera, que hacerse con una de aquellas preciadas barajas que los cortesanos se hacían pintar a mano para el entretenimiento de sus ocios.

Sin embargo, la puesta en marcha de la industria de las artes gráficas que comportó el abaratamiento de los naipes con la subsiguiente implantación de los juegos de envite, dieron al traste con ese juego que había merecido el calificativo de "juego de los reyes".

Por otra parte la sistematización del bridge, juego que acaparó la casi exclusiva atención de las élites, acabó por darle la puntilla al hasta entonces favorito backgammon, relegándolo a una categoría de juego infantil. Es posible que alguno de vosotros recuerde que en la parte posterior de los tableros de damas, aquellos impresos sobre un modesto cartón, destinados a estimular la capacidad de relación de los niños, aparecía con frecuencia otro extraño tablero compuesto por veinticuatro triángulos isósceles a dos colores, que nadie, casi nadie sabía para que servían. Se trataba de un rudimentario juego de backgammon.

No obstante, la derrota del backgammon fue tan sólo momentánea, pues a partir de la década de los años veinte de nuestro siglo, la incorporación del "dado de apuestas" dotó al juego de un nuevo aliciente mediante el que, paso a paso, iba a alcanzar la indiscutible importancia de antaño.

Así, en nuestros días el backgammon ha logrado implantarse de nuevo como rey indiscutible de los juegos de envite, llegando a desbancar ampliamente a su eterno rival al bridge e incluso al profundo y sesudo ajedrez. Seguramente porque este juego está dotado de una singular cualidad que hace que sus jugadores se sientan desenfadadamente frente el tablero con el ánimo dispuesto a pasar lisa y llanamente el rato e incluso llegar a perder, eso si con mucha compostura, algún que otro dinero.

Por otra parte el bridge requiere de sus jugadores un máximo de atención, lo que lo convierte en un juego reposado, de salón. El backgammon, no exento de numerosas dificultades, resulta un juego más relajado, me-

Backgammon elemental

Cualquier punto queda asegurado por el jugador que coloca dos fichas en el mismo. Las fichas están en este tablero tal como se sitúan al inicio de la partida, y los puntos están numerados para fácil referencia. En este caso, el lector jugaría con las blancas y estaría sentado en la parte correspondiente al lado inferior del reloj, hasta la zona interior propia y luego sacarlas del tablero, antes de que lo logre el oponente.

a) Los puntos 11, 10 y 9 propios son los que hay que usar para preparar el juego, se debe colocar dos fichas en cada uno, para evitar su captura, pero esto no es siempre deseable, ni posible.

b) El punto de barra, llamado así por estar junto a la barra que divide el tablero, es crucial, pues está seis puntos más allá del doce del contrario, del que uno ha de sacar cinco fichas. El llegar a este punto pronto crea una cabeza de puente para las fichas propias retrasadas y bloquea tres puntos consecutivos, molestando a las fichas retrasadas contrarias.

c) El punto cinco propio es crítico. Uno empieza con cinco fichas en el punto seis, de modo que si asegura el cinco, ya tiene dos puntos en su sector interior. La mejor salida, un 3 y un 1 en los dados, lo asegura.

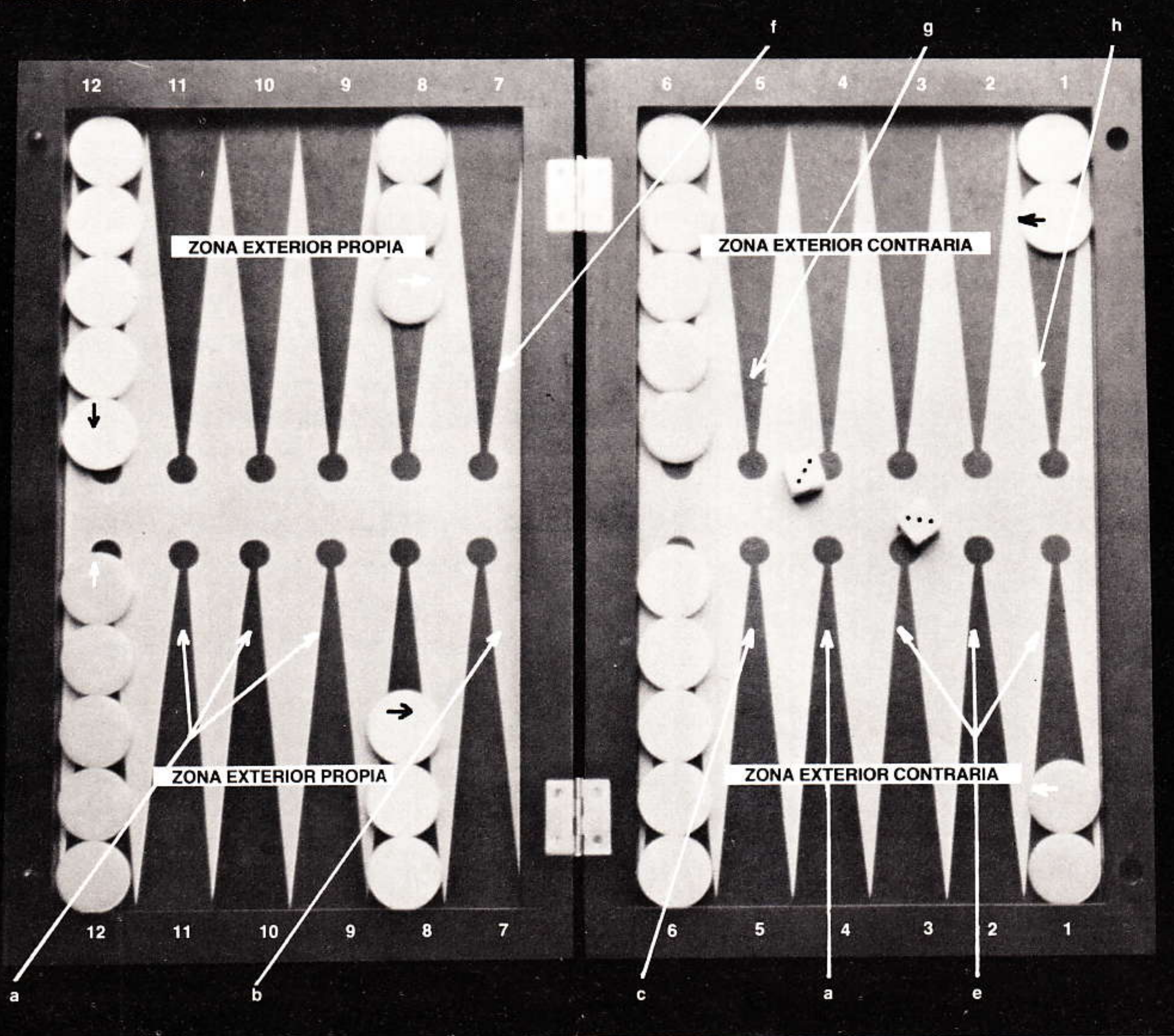
d) El punto cuatro propio es interesante tenerlo ocupado en los inicios del juego, aunque los buenos jugadores tratan siempre de asegurar antes el cinco.

e) Hay que evitar hacer los puntos tres, dos y uno antes de tener el cinco y cuatro. Si se aseguran demasiado pronto le dejan a uno corto de fichas y con poca maniobrabilidad.

f) El punto siete del contrario es su punto de barra, si se saca un par de seis se puede ocupar con las dos fichas propias del punto uno del contrario.

g) El punto cinco contrario es una buena posición de defensa, si se lo puede ocupar con las fichas retrasadas propias.

h) Las dos fichas retrasadas propias inician el juego desde aquí. Buena parte del éxito del juego consiste en hacer llegar sanas y salvas esas fichas.



nos formal, más apto para entablar una conversación intranscendente, es en definitiva un método infalible para establecer todo tipo de relaciones humanas.

A estas alturas ya adivino que todos vosotros, si desconocéis la mecánica del juego, ya os estaréis preguntando: pero ¿cómo se juega al backgammon? Pues bien, aunque en casi todos los estuches del juego aparece un detallado reglamento del mismo, hemos creído que no estaría de más explicaros las bases de ese juego fascinante.

Ante todo, debe señalarse que el backgammon es uno de los juegos de tablero más difíciles que existen, y que se trata del más difícil de los juegos de azar. Y, si bien sus normas pueden ser aprendidas en cuestión de minutos, el desvelar todas sus sutilezas puede necesitar de toda una vida.

Los triángulos, que son llamados puntos son 24, divididos en dos hileras de 12. Acostumbran a ser de colores alternados, pero esto no tienen ningún significado especial, estando pensando sólo para ayudar a contar dichos puntos.

Cada jugador tiene 15 fichas, que son colocadas en el tablero de modo preordenado –ver la figura– y se mueve de punto en punto según sea el tanteo dado por los dos dados de que dispone cada jugador. Por ejemplo, el que salga un 6 y un 5 le permite al jugador mover una ficha seis puntos y otra cinco, o una sola once. Los dobles se cuentan por el doble de lo marcado.

Simplificando, se podría decir que el objetivo del juego consiste en mover las fichas alrededor del tablero hasta llegar al campo interior propio, y luego sacarlas, antes de que el contrario pueda hacerlo.

Y, si se logran sacar todas las fichas del campo interior propio antes de que el contrario haya empezado a hacerlo, se hace **gammon,** con lo que la apuesta es duplicada. Si se logra sacar todas las fichas mientras el contrario tiene aún una en el campo interior de uno, entonces es **backgammon,** con lo que la ganancia es triplicada.

Dado que los jugadores mueven sus fichas en direcciones opuestas, el juego ha sido comparado al desarrollo de una batalla, siendo las fichas como los soldados mandados por un general, el jugador, que trata de lograr que sus hombres, que están desplegados en los cuatro cuadrantes del campo de batalla, pasen a través de las líneas del enemigo. Naturalmente, corren el riesgo de ser capturados antes de lograr ponerse a salvo en el campo propio.

Y ni siquiera en el campo propio están totalmente a salvo, ya que el enemigo puede haber dejado atrás a algunos de sus efectivos, esperando a tender una emboscada a los elementos retrasados que no han podido reunirse con el grueso del ejército.

En el recuadro adjunto se puede ver como se han de colocar las fichas para iniciar la partida. Tras mover las 15 fichas al campo interior propio, o sea los puntos del uno al seis, uno puede comenzar a irlas sacando del tablero, según le marquen los dados. Gana quien lo logra antes y, como el lanzamiento de dos es alterno, siempre ha de haber un vencedor.

Pero el intríngulis del juego está en la captura, o sea en "comerse" las fichas del contrario. Esto ocurre cuando hay una ficha enemiga, en solitario, en un punto. Si una ficha propia cae en ese punto, se come, o captura, a la del contrario, que ha de empezar a jugar de nuevo, en el campo interior del que le ha comido. Para volver a entrar en juego deberá sacar un número del uno al seis que indicará la casilla de entrada. Sin embargo, si esta casilla está ocupada por dos o más fichas contrarias, la ficha "muerta" no podrá entrar de nuevo en juego. Es muy importante tener en cuenta que mientras un jugador tenga una ficha fuera de juego NO PUEDE MOVER NINGUNA DE SUS OTRAS FICHAS.

Naturalmente, no es conveniente tener las fichas siempre a seguro, ya que con las fichas al descubierto se tiene una línea de juego más fluida. Pero esta no es sino una de las sutilezas del backgammon.

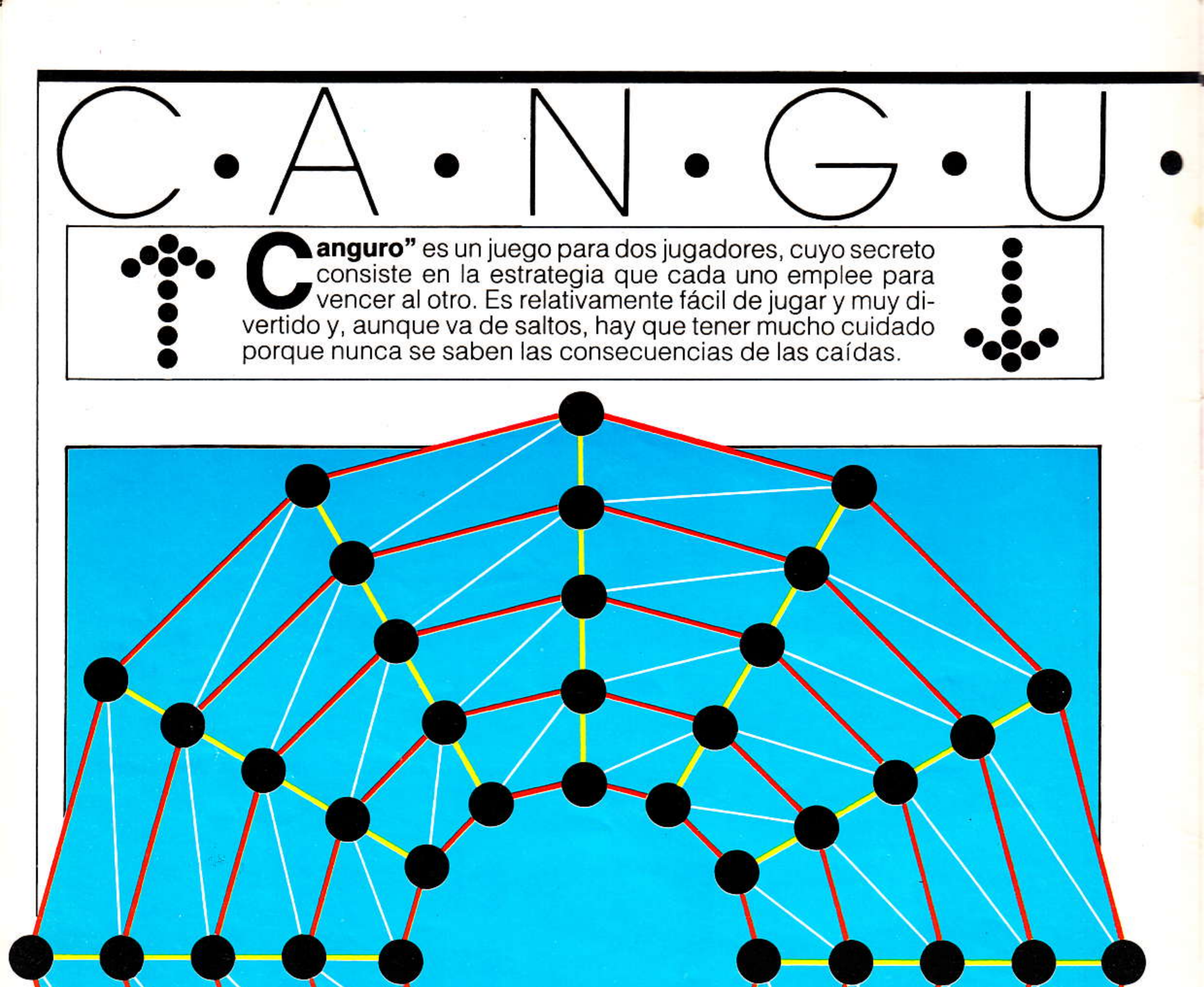
Existe un dado, llamado de dobles o de apuesta, numerado con las cifras, 2, 4, 8, 16, 32, 64. En cualquier momento de la partida, un jugador puede doblar el juego, colocando dicho dado ante su oponente. Esto se acostumbra a hacer cuando se cree llevar ventaja. El contrario puede aceptar el doble, doblar a su vez, o negarse, en cuyo caso pierde el juego.

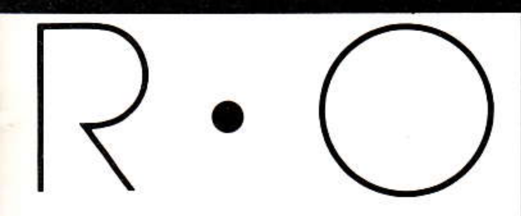
Pero ¡cuidado!, es habitual el que, una vez conocida la mecánica del juego, el novato, animado por la fascinante versatilidad del backgammon, cometa la imprudencia de utilizar demasiado alegremente el dado doblador o de apuestas. Se debe evitar esa tentación, que no lleva a otra cosa que a delatar la inexperiencia del jugador.

¿La solución para que no se le note a uno lo verde que está? Bueno, pues lo habitual: el entrenarse, jugando con neófitos como uno, y aceptando alguna que otra derrota en manos de jugadores más aventajados, de los que quizá se pueda aprender un truco o dos.

C·A·N·G·U·

Canguro” es un juego para dos jugadores, cuyo secreto consiste en la estrategia que cada uno emplee para vencer al otro. Es relativamente fácil de jugar y muy divertido y, aunque va de saltos, hay que tener mucho cuidado porque nunca se saben las consecuencias de las caídas.





El equipo de "Canguro"

Para jugar al "Canguro" necesitas dos juegos de doce fichas o "canguros" de distinto color cada juego y el tablero, que nosotros te regalamos.

Disposición del juego

Para empezar a jugar un jugador, el de los "canguros" azules por ejemplo, coloca sus doce piezas en sendos puntos interiores del círculo y el otro, sus doce "canguros" rojos en los puntos exteriores.

Objetivo

Hay que conseguir enlazar el círculo interior con el exterior con una cadena continua de "canguros", que puede tener de cinco a doce "eslabones" de largo.

Cómo moverse

Los "canguros" interiores mueven primero y después alternativamente lo hacen los exteriores y siempre una casilla por movimiento, salvo cuando el "canguro" salta (ver "saltos"), a lo largo de la línea o camino. Los "canguros" azules del interior sólo pueden moverse hacia fuera, por los caminos amarillos o en el sentido de las manecillas del reloj por los caminos rojos o en diagonal por los caminos blancos.

Las fichas o "canguros" rojos pueden moverse sólo hacia el interior, en el sentido opuesto al de las manecillas del reloj o en diagonal.

Saltos

Cuando un "canguro" rival está al lado sobre la línea roja y la casilla posterior a él está vacía hay que saltar obligatoriamente y seguir haciéndolo si encuentras otro "canguro".

Los "canguros" sobresaltados no son capturados, pues en este juego no se capturan ni se comen fichas.

Una advertencia: Los saltos se hacen sólo por los caminos concéntricos de color rojo y nunca en diagonal, por los caminos blancos, o por los caminos amarillos.

Estrategia

Mientras formas tu cadena de "canguros" tienes que procurar que tu oponente se entretenga dando saltos para que no consiga el objetivo antes que tú. También forma parte de una buena estrategia que no saques todas tus fichas de su punto de partida, porque de esa manera se hace muy difícil, por no decir imposible que consigas tu cadena.

¡GRAN CONCURSO!

Super JUEGOS

REGALAMOS 20 MAGNIFICOS JUEGOS ELECTRONICOS DE ESTRATEGIA ENTRE NUESTROS PARTICIPANTES. CONTESTA A NUESTRA ENCUESTA Y ACIERTA LA PREGUNTA CONCURSO.

1º *¿Cómo ha llegado a tus manos nuestra revista?*
La he comprado yo
La ha comprado mi padre/madre

2º *¿Cuál ha sido la sección que más te ha interesado?*
....

3º *¿Tienes una consola para videojuegos?*

4º *¿De qué marca?*
....

5º *¿Cuántos cartuchos de videojuegos tienes?*
....

6º *¿Participarías en un concurso nacional de videojuegos organizado por SUPER JUEGOS?* ....

7º *¿Qué secciones incluirías en nuestra revista?*
....

8º *¿Cuál es el videojuego que más te divierte?*
....

9º *¿Te interesan los juegos de...?*
CARTAS ☐ *ESTRATEGIA* ☐ *TABLERO* ☐

10º *PREGUNTA CONCURSO*
¿A qué videojuegos pertenecen los personajes que aparecen en nuestra portada?

RECORTA O COPIA EL CUPON ADJUNTO Y ENVIANOSLO A:
MANHATTAN TRANSFER, S.A. - C/. Padua, 82, entlo. 1.ª Barcelona-6

— —

NOMBRE Y APELLIDOS .... EDAD ....
DIRECCION ....
CIUDAD .... Dto. Postal .... PROVINCIA ....

— —

ENTRE LOS ACERTANTES DE NUESTRA PREGUNTA *CONCURSO QUE HAYAN CONTESTADO ESTA ENCUESTA* SORTEAREMOS 20 JUEGOS ELECTRONICOS DE "LOS GENERALES". LA LISTA DE LOS ACERTANTES SERA PUBLICADA EN EL PROXIMO NUMERO DE NUESTRA REVISTA.

Q-BERT

PBP Parker
Consolas: Atari, Intellivision, Philips, ColecoVision
Ordenadores: Atari, KOO/POO commodore VIC 20
Mandos: Palanca
Jugadores: 1

Q-Bert es un monstruito muy divertido, cuya misión es colorear los bloques de una pirámide en cuya cúspide está. Pero no es tan fácil pintarla toda porque otros monstruitos tratan de impedírtelo eliminando a Q-bert o empujándolo al vacío. Como el Q-bert va dando brincos tienes que conducirlo en diagonal de forma muy suave, porque de lo contrario irá a parar al fondo y tendrás así un Q-bert menos, y sólo tienes tres. También has de tener cuidado al salir pues si no lo haces correctamente puedes caer al vacío.

Tus enemigos son:

– La Bola Roja, que rueda por la Pirámide y cuyo objetivo es aplastar a nuestro amigo Q-bert.

– El Huevo Dorado, que hace lo mismo que la Bola Roja, pero que al llegar a la base se rompe y sale una serpiente (Coily).

– Coily, es la serpiente que persigue implacablemente a Q-bert, pero puedes deshacerte de ella haciendo que nuestro amigo salte a uno de los Discos Voladores que lo llevarán a sitio seguro, pero antes debes esperarla para que ella intente saltar detrás de Q-bert y caiga al vacío. Se necesita mucha sangre fría para esta operación.

– Ugg también tiene intenciones de eliminar a Q-bert persiguiéndolo de abajo hacia arriba.

– Bola Verde procura chocar con Q-bert y al hacerlo, éste aún dura un segundo en el que puede seguir coloreando cubos, mientras todos los demás quedan paralizados.

– Slick es un bichito muy travieso porque va despintando todo lo que Q-bert pinta, hasta que consigues atraparlo.

De acuerdo con el nivel tendrás determinado número de Discos Voladores, a los cuales puedes utilizar para ponerte a salvo cuando la situación es comprometida. El número también depende de la fase que juegues y para usarlos sólo tienes que saltar desde la plataforma adecuada, sino vas a parar al vacío.

Cada fase tiene un color diferente y en alguna tienes que darle dos manos de pintura para que te quede el color definitivo. Para ganar puntos extras tienes que atrapar a Slick y Bola Verde y emplear lo menos posible los Discos Voladores. Un segundo jugador puede intervenir sólo de modo alternado.



Q–BERT



TAPE WORN

Spectravideo
Consolas: Atari
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 ó 2

Este juego tiene como protagonista a la lombriz Slinky, que siempre tiene un hambre feroz y su plato favorito es la fruta, pero antes de que pueda merendársela, ha de tragarse unos granos de maíz que van apareciendo en la pantalla. Tu misión con Slinky es guiarla a través de la pantalla procurando que no toque sus bordes y que no se enrede, porque es mortal para ella. Pero hay otra cosa, tienes un tiempo limitado para comerte el maíz, si lo haces en más tiempo, un escarabajo lo hará por ella, mientras que los granos se van multiplicando rápidamente. ¡Ah, me olvidaba! También están Spanky, la araña y Beeky el pájaro que intetarán comerse a tu lombricita, por lo que debes evitarlos a toda costa. Una vez que ha comido lo suficiente tiene el premio de la fruta que debe alcanzar, siempre antes que el escarabajo glotón. Cuando lo consigue se pasa a otra fase en la que aparecen otros obstáculos cada vez más difíciles de sortear, de modo que cuando llegues a la tercera fase te encontrarás con que es de noche y sólo tienes luz cuando Slinky se come su granito de maíz o cuando tu oprimes el botón rojo, pero sólo por un par de segundos.

En este juego tienes hasta cuatro oportunidades de acumular puntos y alimentar bien a Slinky. ¡Seguro que lo consigues!

BATALLA NAVAL

Intellivision
Consolas: Intellivision
Mandos: Discos
Jugadores: 2

La "Batalla Naval" de Intellivision es una acción bélica en toda regla, pues desde su grafismo hasta su sonido te sumergen en



Por Caludia Tello Helbling

un clima realmente estremecedor. Para que un bando u otro invada el territorio enemigo, cada uno tiene que emplear toda su inteligencia para disponer su fuerza naval de manera estratégica. Pero cuando llega el momento de la verdad has de hacer valer esa estrategia, no sólo con el mayor poderío sino también con buena puntería. Para ambas cosas es necesario que conozcas muy bien las naves que empleas en cada ocasión, su velocidad, su resistencia y su capacidad de combate.

En principio tienes que saber que tu flota dispone de un porta-aviones, un transporte de tropas, dos buques de guerra, un submarino, que es el único cuyos torpedos destruyen las naves enemigas con solo encontrarlas en su línea de disparo, tres destructores, dos lanchas torpederas, un siembraminas y dos barreminas.

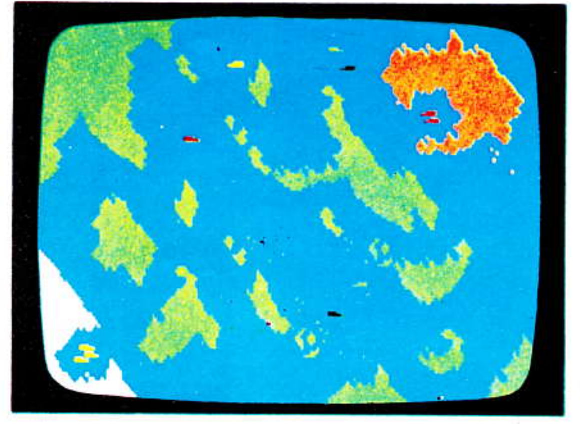
La batalla tiene dos fases. La primera es la de estrategia y la segunda de combate. En la fase de estrategia cada uno dispone sus flotillas, siembraminas y toma posiciones para el combate. Si en esta fase alguna de las naves choca con la costa, se produce un destello en la pantalla que indica la situación, pero si esto sucede en la fase de combate, la nave sufre averías o se hunde. En la fase de combate, la situación del enfrentamiento se agranda en la pantalla y el perfil de las naves se hace visible. Entonces suena una alarma anunciando la inminencia del combate. En ese momento puedes optar, si el enemigo es superior a tus fuerzas, por retirarte, pero si estás decidido a presentar batalla tienes que sacar rápidamente la mira con el mando lateral superior, buscar al enemigo con el mando direccional (disco) y, una vez que lo tengas centrado, dispararle con el mando lateral inferior. Si le aciertas sentirás la explosión y si no escucharás el estruendo de tu disparo al dar en el agua. Cuando logras destruir la flota enemiga e invades su territorio, escuchas una marcha triunfal y unos destellos te indican el país ocupado.

BOXING

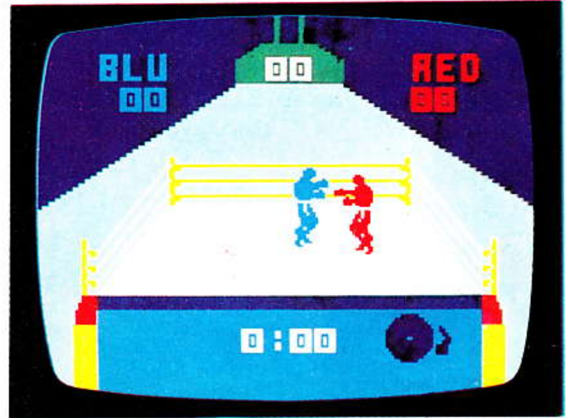
Intellivision
Consolas: Intellivision
Mandos: Discos
Jugadores: 2

Es una pelea fantástica y muy excitante, por muchas razones, entre las cuales puedo señalarte el sonido del público y el de los guantes cuando dan en el cuerpo de los boxeadores. Antes de iniciarse la pelea, tú puedes elegir a tu pupilo, según sus características, como buena defensa, poder ofensivo, alta resistencia a los golpes. Si la pelea es reñida puede durar hasta los 15 rounds de rigor, pero puede suceder que un golpe acabe con todo antes de tiempo y saques al otro –o te saquen a ti– por K.O. El tiempo está controlado por el ordenador de la consola.

Después de haber elegido a tu boxeador no creas que debes fiarte totalment de su capacidad, mucho depende de cómo tú lleves la pelea. Según lo creas conveniente puedes agacharte, adelantarte, retroceder o golpear, oprimiendo el botón correspondiente en tu mando. Consigues acumular puntos cuando le das un golpe en el cuerpo a tu adversario, porque otras veces puede que le des a sus guantes o al vacío si el otro se agacha a tiempo. Cuando golpeas puedes escuchar el ruido que hace el puñetazo. Una advertencia muy importante es que debes cuidar tus fuerzas porque si te debilitas, un golpe de tu contrincante te puede mandar a la lona y con ello jugarte la pelea. Trata también de estar poco rato contra las cuerdas. Si durante el round ves que tu boxeador está cansado, aléjate del otro y descansa un poco bailoteando. También has de estar muy atento a los golpes del otro o puedes acabar con varios cardenales, aunque si eres hábil será tu adversario el que los gane. ¡Y ahora duro con el entrenamiento, campeón!



BATALLA NAVAL



BOXING

LOS SUPER DEL MES

1.º Amidar (PBP Parker)
2.º Comecocos (Atari - Philips)
3.º Asteroides (Atari)
4.º Pitufos (Coleco Vision)
5.º Q-bert (PBP Parker)
6.º Action Force (PBP Parker)
7.º Donkey Kong (Coleco Vision)
8.º Tenis (Intellivision)
9.º Fútbol (Intellivision)
10.º Planet Patrol (Spectravídeo)

VOTA A TU PREFERIDO

Dinos cuál es tu videojuego preferido y por qué.

VOTO POR ....

PORQUE ....

NOMBRE Y APELLIDO ....

DIRECCION ....

«ZAPP»
EL GUSANILLO DEL ORDENADOR

El éxito sorprendente de los ordenadores personales entre los jóvenes y los adultos ha dado origen a otra forma de entretenimiento. Para satisfacer ese "gusanillo" del ordenador hemos programado a "Zapp". Sólo tienes que meterlo en tu aparato para que juegues con él.



Un número creciente de personas que tienen un ordenador doméstico en su despacho o en su casa pasa a engrosar las legiones de adictos al vídeo-juego, por la sencilla razón de que son presa del gusanillo del divertimento. Este es el motivo por el que hemos desarrollado un programa verdaderamente entretenido. Sólo tendrás que copiarlo en tu ordenador Commodore VIC-20 (en los próximos números programaremos para otros como Spectrum, Oric, CBM-64, etc.), para que puedas jugar con "Zapp".

"Zapp" ha sido diseñado por SUPER JUEGOS para que funcione con el equipo base del VIC-20, es decir, sin ampliación de memoria y sin mandos adicionales (joysticks). "Zapp" es un gusanito muy inquieto y glotón formado por una hilera de puntos blancos al que tienes que guiar para que coma sus "galletas" y ganar así el mayor número de puntos posibles. Las "galletas" están representadas en pantalla mediante un cuadrado punteado y proporcionan diez puntos cada una y hacen crecer al gusano en dos unidades. Este crecimiento es peligroso dado que dificulta los movimientos de "Zapp" que, si se pisa, muere. Cada juego, no obstante, viene provisto de seis vidas para "Zapp". Tampoco puede chocar con los muros que limitan su campo de acción, ni pisar las minas. Estas minas, que aparecen como un pequeño círculo blanco, surgen aleatoriamente si durante cierto tiempo "Zapp" no come alguna galleta y holgazanea despistado por la pantalla. Basta que coma alguna galleta para detener esta aparición de minas, momentáneamente.

Pero también aparecen unos asteriscos intermitentes que, en caso de que "Zapp" los coma dan puntos extra (100 puntos) y, sobre todo, hacen disminuir longitud en dos unidades. Por lo

AS 6

PUNTOS 60 VIDAS 5

IDAS 3

PUNTOS 290 VIDAS 2

IDAS 2

PUNTOS 380 VIDAS 2

tanto procura que coma estos asteriscos para controlar su largo.

Para controlar el movimiento de "Zapp" has de tener en cuenta que para subir tienes que pulsar la tecla F5; para bajar, la tecla F7, para ir a la derecha, la tecla XC y para la izquierda, la tecla Z. Cuando termina la partida el ordenador te pregurarán "¿Otra más?", entonces si deseas continuar deberás pulsar la tecla S y si consideras que no, la tecla N. Y ahora, que te diviertas.

PROGRAMA «ZAPP»

```
10 CLR: DIMG%(255), S%(6): V=6:
POKE36879, 8:
PRINTCHR$(147)+CHR$(5)
20 S=0: C=8162: D=-22: L=11: I=0:
E=0: F=0: FORX=0TO6: S%(X)=0: NEXT
30 FORX=0TO19: POKE7703+X, 100:
POKE8165+X, 99: POKE7724+X*22,103
40 POKE7745+X*22.101: GETA$: NEXT
50 GETA$: IFA$=CHR$(135)THEND
=-22: GOTO90
60 IFA$="Z"THEND=-1: GOTO90
70 IFA$="X"THEND=1: GOTO90
80 IFA$=CHR$(136)THEND=22
90 C=C+D: PRINTCHR$(19)+"PUN-
TOS"P; TAB(15)"VIDAS"V: B=PEEK(C)
100 IFB=102THEN220
110 IFB=420RB=170THENP=P+100:
E=0: B=32: IFL>11THENL=L-3
120 IFB<>32THEN390
130 POKEC, 81: I=I+1: IFI=256THE-
NI=0
140 G%(I)=C: H=I-F: IFH<0THENH
=I+256-F
150 IFH=L+1THENPOKEG%(F), 32:
F=F+1: GOTO180
160 IFH<L+1THEN250
170 IFH>L+1THENPOKEG%(F), 32:
F=F+1: GOTO200
180 IFF=256THENF=0
190 GOTO250
200 IFF=256THENF=0
210 GOTO140
220 P=P+10: L=L+2: N=0
230 IFS%(N)=CTHENS%(N)=0:
S=S-1: GOTO130
240 N=N+1: GOTO230
250 IFRND(1)<.07THEN340
260 ONEGOTO290,310
270 IFRND(1)>.9THENE=1
280 GOTO50
290 Q=INT(RND(1)*439)+7724:
IFPEEK(Q)<>32THEN290
300 POKEQ,42: E=2: GOTO50
310 IFRND(1)<.9THEN330
320 E=0: POKEQ,32: GOTO50
330 POKEQ,ABS(((PEEK(Q)=42)*
170)OR((PEEK(Q)=170)*42)): GOTO50
340 W=INT(RND(1)*437)+7724:
IFPEEK(W)<>32THEN340
350 IFS=6THENPOKEW,87: GOTO260
360 POKEW,102: N=0
370 IFS%(N)=0THENS%(N)=W:
S=S+1: GOTO260
380 N=N+1: GOTO370
390 V=V-1: :FORT=1TO8:
FORX=1TO100: NEXT:POKEC,209
400 FORX=0TO100: NEXT:POKEC,81:
NEXT
410 IFV>0THENPRINTCHR$(147):
GOTO20
420 PRINTCHR$(147): PRINT: PRINT:
PRINT: PRINT: PRINT
"OTRA[1SPC]MAS?"
430 WAIT197,191: IFPEEK(197)=
41THENRUN
```

¿QUIEN MATO A SOCRATES?

Aunque no era invierno, una lluvia sucia y fría caía sobre Los Angeles. Corría el año 2030 y Rick Deckard, antiguo **blade runner** o cazador de replicantes, observaba distraído el paisaje mojado a través de la ventana. A lo lejos la ciudad aparecía como una gigantesca mota de polvo, donde pululaban millones de microbios humanos. Rick se rascó la barba y allí retuvo su mano en un gesto de aburrida sorpresa cuando apareció su hermosa y constantemente joven mujer.

–Querido, una joven quiere verte.

–¡Aja! Otra estudiante de Historia Antigua.

Una vez retirado de su antigua profesión, Rick Deckard se había dedicado a la investigación histórica, valiéndose de una sofisticada, aunque primitiva máquina del tiempo, que nada tenía que ver con el modelo intuido por H.G. Wells, para sus incursiones al pasado. Por ese método había descubierto enigmas como la identidad de Jack el destripador, el verdadero asesino de John F. Kennedy, el secreto del Triángulo de las Bermudas, etc.

–Señor Deckard –dijo una joven tan bien formada como su mujer e igualmente atractiva. Sólo su boca era demasiado grande para su rostro, pero este "defecto" natural excitó a Rick–, necesito su ayuda.

Rick, mirándola a través del humo de su cigarro, la invitó con un gesto a seguir.

–Me he metido en un lío. Hace un mes no se me ocurrió nada mejor que proponer como tema de mi tesina al asesinato de Sócrates, un filósofo del principio de los tiempos.

–¿Y bien? –pregunto Rick dando una chupada lenta y profunda al cigarro.

–Pues, que no encuentro nada importante en los ordenadores, salvo un informe de su discípulo Platón, que me parece una patraña. No sé, es una corazonada, pero hay algo en él que me suena a falso.

–Es un viaje muy largo, nena...

–Lo sé.

–Te costará mucha pasta.

–La tengo.

De esta manera Rick no tuvo opción a la negativa y a la mañana siguiente preparó sus bártulos y se metió en la máquina, cuya cabina semejaba la de un viejo tractor agrícola, se colocó un casco protector que de todas maneras no le evitaría un fuerte dolor de cabeza, y amaneció en Atenas en el 399 a. de C.

El cielo sobre el Egeo era limpio e intensamente azul. Aspiró con ganas el aire impoluto y después de desperezarse procuró situarse mentalmente en la época y en el lugar. En esos momentos allí el sol y el trasiego de mercancías en el puerto era intenso. Barcos fenicios, persas, egipcios y griegos llenaban o descargaban sus bodegas. Rick se acercó a un joven que observaba sentado en un fardo como los demás trabajaban.

–Hola.

El muchacho no le prestó atención y él se dijo que tenía cara de de estudiante, de lo contrario estaría trabajando.

–¡Oye, pequeña rata! Te doy un dracma por tu capa y otro si me dices donde vive Sócrates, el filósofo.

Sin decir ni media palabra el muchacho se desprendió de su capa y se la dio. Después le hizo una seña para que le siguiera y juntos treparon a un carro que iba a la ciudad. Poco antes de entrar en ella, en uno de sus barrios periféricos, le indicó una casucha que parecía un certificado de probreza.

–Buenos días, me llamo Simón de Persia ¿Vive aquí Sócrates, el filósofo?

–¿Aquí viene a buscarlo a ese viejo roñoso? ¡Ah, no! Puede que encuentre a ese vago charlando en el ágora, pero aquí no¡ Si tiene suerte y lo encuentra dígale que Xantipa, su mujer, también lo busca.

Curioso como de costumbre o por defecto profesional, Rick miró por encima del hombre de la mujer hacia el interior, pero sólo vio una túnica blanca sobre un sillón, como si esperara pacientemente a su dueño.

Cerca del mediodía y tras haber recorrido algunos baños públicos, que, después de todo Sócrates no visitaría ni por casualidad, Rick encontró al filósofo discutiendo con el mismo joven que lo acompañó desde el puerto y que más tarde supo que se llamaba Alcibiades. Al lado del maestro, otro joven, bien vestido y con aire melifluo, que sin esforzarse identificó como Platón, seguía la discusión sin inmutarse. El duelo verbal duró más de una hora y cuando ya todos comenzaban a aburrirse, Sócrates dio su golpe y desmontó las argumentaciones del rival. Alcibiades se fue gesticulando y Rick lo cogió de un brazo.

–Escucha rata ¿por qué no me dijiste que Sócrates estaba aquí?

–Porque tu me preguntaste donde vivía y no donde estaba.

Y diciendo esto se desembarzó de un tirón y se perdió por una callejuela mascullando su enfado.

Rick no se preocupó por él y corrió tras el filósofo y Platón que se marcharan en dirección al Partenón, posiblemente a la casa de alguna cortesana o a alguna taberna de estudiantes.

–Buenos días maestro –dijo Rick con obsecuencia, inclinándose ante él.

–¿Usted cree –preguntó el anciano– que una jabalina nunca llega a su meta, como dice el necio de Alcibíades?

–¿Usted piensa –preguntó a su vez Rick– que la tortuga es más rápida que Aquiles?

Un rayo de odio cruzó por los ojos de Platón y no dejó que el filósofo respondiera.

–Apártate de nuestro camino Gemón, las paradojas no son para los persas.

–He oído decir que tienes problemas con la ley maestro.– dijo Rick ignorando el insulto de Platón.

–Los tuve hijo, los tuve.

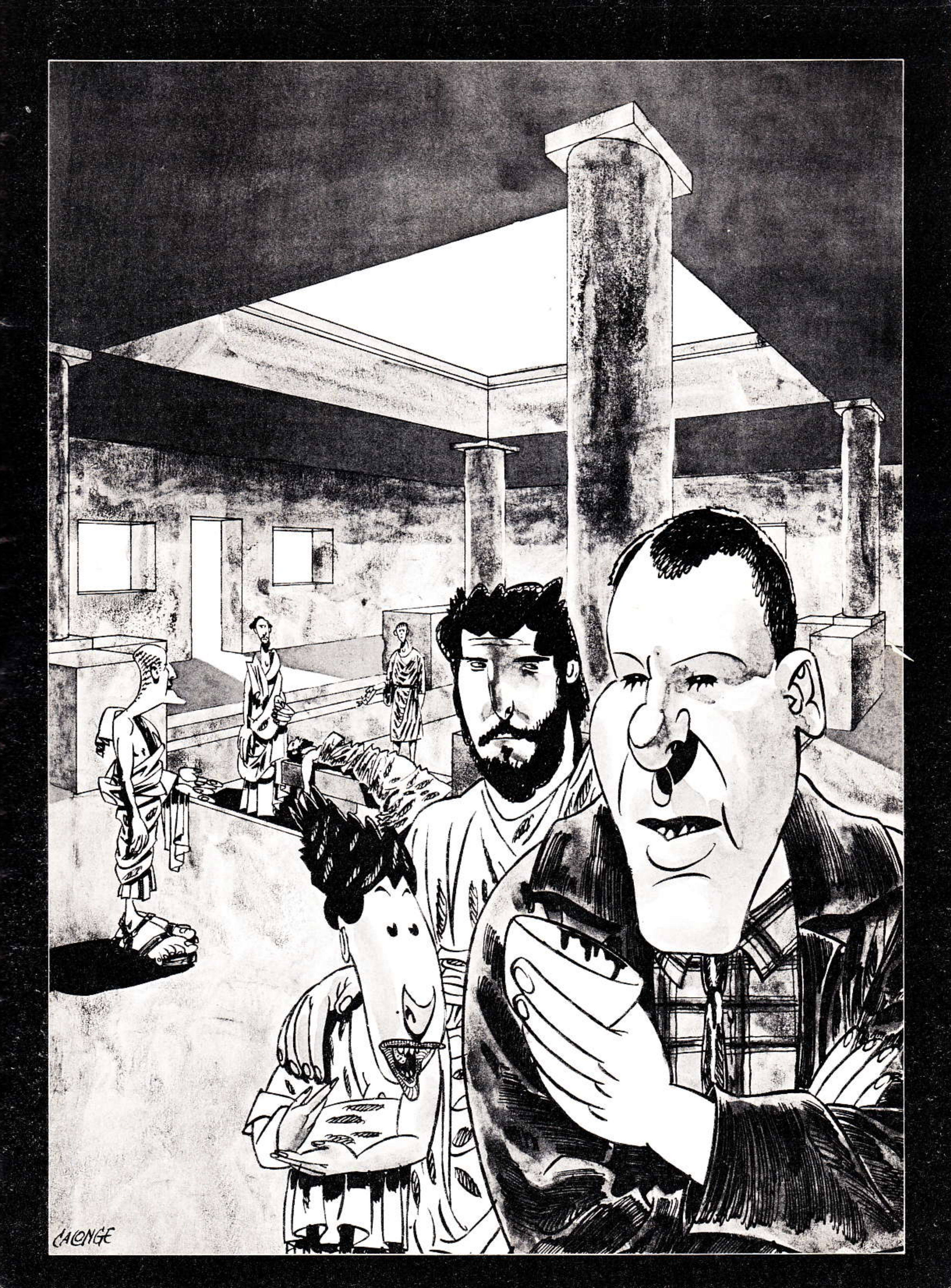
Indudablemente la estudiante de Los Angeles tenía razón, la respuesta del viejo filósofo no coincidía con la versión histórica y, por lo que veía no había sido ejecutado.

–Entonces Critias, el tirano lo ha perdonado, ya que usted no quiso desterrarse –dijo Rick, con la misma intención mayeutica de su teórico.

–¡Ah, no! Todo no ha sido más que una pequeña escaramuza de los leguleyos. Algo así como una "sofisticada" conspiración de los sofistas.

–Sucede que los persas, maestro –dijo Platón con manifiesta antipatía hacia Rick–, son muy propensos al escándalo y a la leguna.

–Vaya, creo que estamos ante un


CALONGE

SIGUE EN LA PAGINA 52



tremendo equívoco histórico –reflexionó Rick, ignorando aparentemente el nuevo insulto de Platón.

Sin embargo, lo que había de suceder, sucedió. Esa noche Rick contempló cómo Sócrates, en su casa, en presencia de Xantipa, su mujer, Alcibiades, el estudiante, Platón, su brillante y rico discípulo, Hippias, un sofista y Argón, un oscuro consejero de Critias, el tirano de Atenas, y él, tras beber unos largos tragos de leche de cabra de su bol, con sorprendente serenidad se despidió de todos.

–Hasta pronto amigos –murmuró y con una sonrisa irónica, en los labios, murió.

Hubo unos momentos de estupor en los que nadie se movió, salvo Platón que abrazó a Xantipa y Rick, que se acercó al muerto, le quitó el bol de la mano y olió el fuerte perfume de la cicuta. Había sido envenenado.

El asesino de Sócrates estaba entre los presentes pero ¿quién era? ¿Argón, el consejero del tirano Critias; Alcibiades, su antigio y rencoroso discípulo; Xantipa, su mujer que lo detestaba, Platón, por alguna oscura razón o Hippias, el sofista, cuyos camaradas veían en Sócrates a un peligroso enemigo?



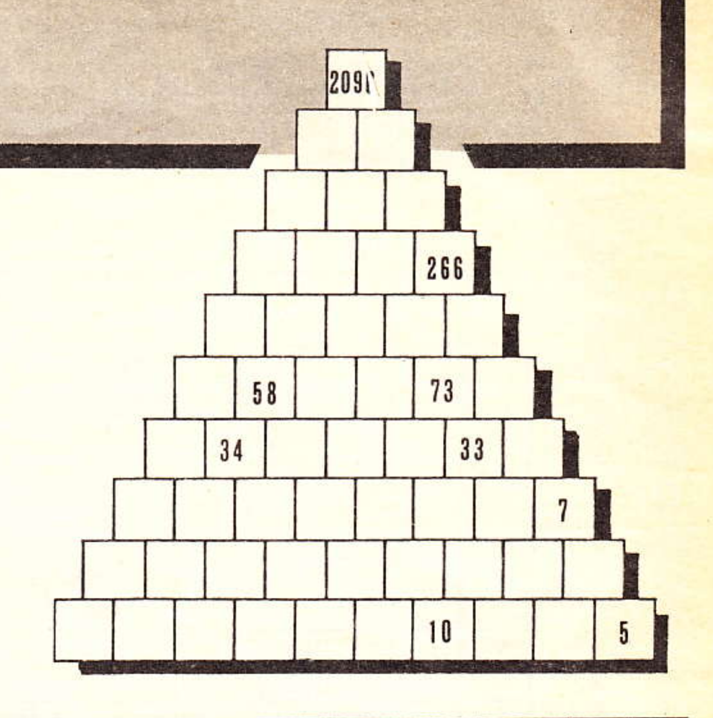
CRUCIGRAMAS, DAMEROS, CAOTICOS,
AUTODEFINIDOS, SILABICOS, CAJA
DE PANDORA, PROBLEMAS LOGICOS,
ALGEGRAMAS, TEMATICOS,
REBEJOS,
COLUMNAS LOCAS,
ATICOS,
SUPERGRAMAS
OPA DE
LETRAS
CRUCIGRAMA
VERTICALES
1) Instrumento o artificio suficiente para atacar o defenderse. / Cualquiera de los dioses domésticos protectore del hogar. / Símbolo del a tinio. 2) Se precipita. / De ner, frenar, abortar. 3) se del salvaje que come humana. 4) La her mi mamá.
ponerle una inscripción. / Voz de mando militar. / Preposición inseparable que indica unión o compañía. / Ora, hace oración. 7) Pendientes. / Parte sólida y leñosa de los árboles. / Sociedad Anónima. 8) Royal Air Force. / Extremidad del brazo. / Entrega, Pone notas. / Ciertos mamíferos 9) Vestimenta sacer- de Suiza, afluen- Disfrutas.
JUEGOS DE LAPIZ

AUTODEFINIDO

Farsantes
Recordándolos
Caer nieve
Extensión de agua
Nota
Medida
Pareja
Extravagancia
Partículas atómicas
Al revés, crecida
Pronombre
Cloro
Escuchad
Premio de cine
Lavativa
Nao
Retrasar
Superficies
Recurrirían
Levante
Aceptáis
Diptongo
Famoso marqués
1.er hombre
Existe
Furia
De las rocas
Nota
Hijo de Noé
Orar
Al revés, ánimas
Posesivo
Quitaremos el agua
Chocar
Arma blanca
Con sal
Valiosos
Objetivo
Sin sal
N.º indeterminado
Facilitaré
Terminados
Pondrá armas
Al revés, herido
Repeticiones
¡Animo!
Papá
Igual
No dañadas
Lodos
Golpe
Proyectil
Gasté
Superstición
Labrase
Hurtará
Pondrá eras
Madre de la Virgen
Al revés, se desploma
Euskadiko Ezkerra
Contracción
Pájaros
Conjunción
Morder
Sucedería
Regular
Se dirigirá
Ahora
Lista
Poner huevos
Conj. latina
Letra griega
Ayudarse
Miras
Metal precioso
Flecha
Unicos

BABEL NUMERICA

La que ves es una torre numérica, no tan caótica e ininteligible como parece sugerir el título, ya que hay una ley que rige su sistema: todo número se apoya sobre otros dos que, sumados, dan el primero, ello hasta lograr el 2096 que corona la figura. Si aplicas un razonamiento lógico, no puedes fallar. Si intentas tanteos, no pasarás de la tercera capa.



SINOANAGRAMAS

Hemos combinado aquí dos conceptos interesantes y fértiles para pasatiempos y juegos: los sinónimos y los anagramas. Las palabras a descubrir, vienen sostenidas —cada una de ellas— por un sinónimo y un anagrama. Evidentemente, no te diremos cuál es cuál; tu ingenio bastará... suponemos.

1. GALENO — DECIMO

2. ADORNAR — CERRADO

3. RETINA — BLANDA

4. CARENAR — APUNTAR

5. ALTERAD — ACUSAR

6. BRUMA — BIENAL

CRUCIGRAMA

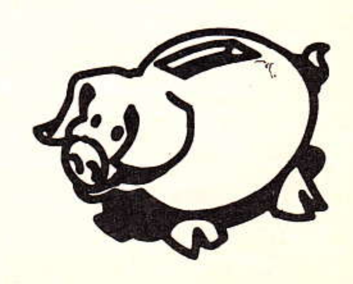
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1								■									■
2						■								■			
3				■							■						
4										■				■			■
5							■								■		
6				■								■					
7			■					■		■					■		■
8		■			■								■				
9								■								■	
10									■					■			
11						■									■		

HORIZONTALES

1) Accesos dolorosos localizados en los intestinos. / Conjuntos de las piezas de artillería dispuestas para hacer fuego. **2)** Aprieto, escasez grande. / Se dice del conjunto de personas que convienen en un mismo parecer. / Preposición. **3)** Movimiento inconsciente habitual. / Conjunto de ramas cortadas de los árboles, especialmente cuando son pequeñas y delgadas. / Se apropia de lo ajeno. **4)** Gas asfixiante que se produce en las combustiones, por la combinación del carbono con el oxígeno. / Dios de los mahometanos. / Artículo. **5)** Alzar el caballo una mano y otra, dejándolas caer en el mismo sitio. / Acónito, planta medicinal que se cultiva en jardines. / Voz militar. **6)** Artículo determinado plural. / Decae, mengua. / Tocado alto. **7)** Partícula inseparable, privativa o negativa. / Del modo o a la manera que. / Parte del río próxima a su entrada al mar y hasta donde llegan las mareas, plural. **8)** Contracción. / Adjetivo o participio cuyo fin es caracterizar al nombre. / Prueba psicotécnica. **9)** Fíjaste la vista en una cosa. / Hombre y mujer que se aman. **10)** Careará, arrostrará. / Tracé, inventé. / Aféresis de ahora. **11)** Aparato que se vale de la reflexión de los sonidos para detectar objetos. / Infaustas, desgraciadas, desastradas. / Existe.

VERTICALES

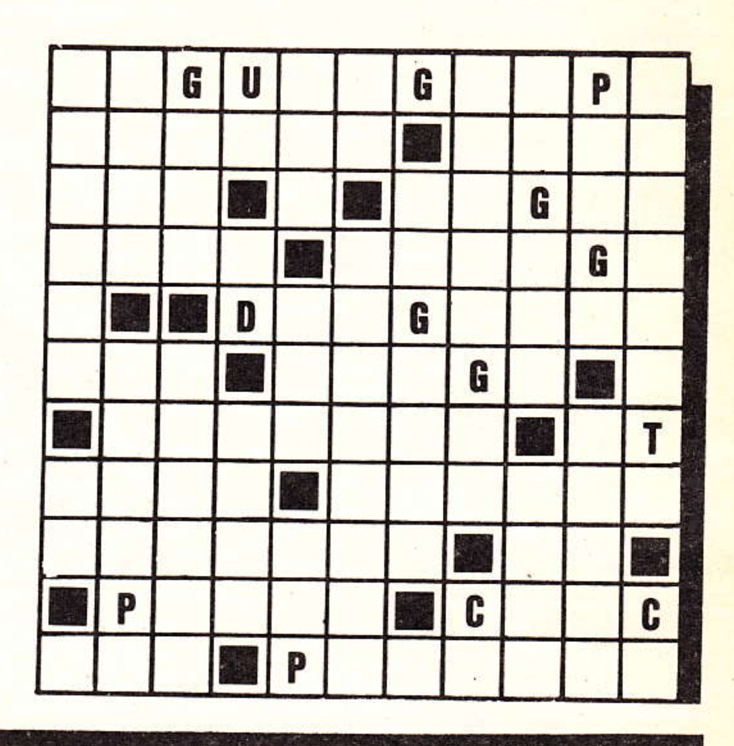
1) Tópicos de consistencia blanda que se usan como calmantes. **2)** Concepto o parecer que se forma sobre una cosa. / Sufijo de nombres que tiene relación con lo designado por la palabra primitiva; se usa mucho en palabras científicas. **3)** Lides, combates. / Hacen surcos en la tierra. **4)** Dirigirse de un lugar hacia otro. / Si condicional inglés. / Bañada de luz. **5)** Aplícase al animal que tiene notocordio o columna vertebral. / Esencia o naturaleza. **6)** Acometa con ímpetu y furia. **7)** Hundí, metí debajo de la tierra o el agua. / Sitio donde se ponen las copas. **8)** Perteneciente o relativo al nodo. / Campeón. **9)** El que profesa el arte de tocar el bajón. **10)** Orificio terminal del conducto digestivo. / Partícula inseparable, privativa o negativa. / Príncipe o caudillo árabe. **11)** Forma pronominal. / Retirado. **12)** Imite. / Radicales que se disocian de las sustancias al disolverse éstas, y prestan a las disoluciones el carácter de la conductividad eléctrica. **13)** Salta, sobresale mucho una cosa. / Astilla de madera impregnada en resina que sirve para alumbrar. **14)** Percibiste los sonidos. **15)** Aspero, picante al gusto. / Pronombre demostrativo. **16)** Despedirás aire con violencia. / Nota musical. **17)** Símbolo químico del sodio. / Dios egipcio. / Después de, a continuación de.



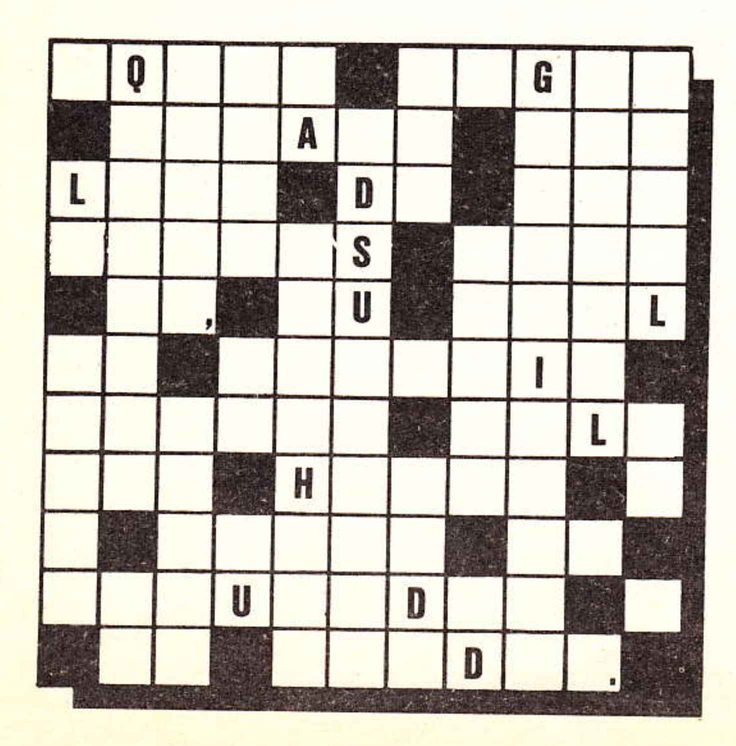
CAÓTICO

Sólo las letras ya colocadas en el diagrama podrán salvarte de naufragar ante este caótico desafío. Las definiciones, claro, están desordenadas.

Ansar, ave. • Abreviatura de usted. • Requiescat in pacem. • ...Flemming, no inventó la penicilina sino a James Bond. • Dícese de la recta que va de un ángulo a otro no contiguo de una figura geométrica. • Existir. • Perro. • Capital de Honduras. • Nombre de consonante. • Al revés, tantalio. • Sofá. • Nacerás, saldrás de una cosa. • Cerio. • Terminación del infinitivo. • Poco común, infrecuente. • Capital de Francia. • Ante Meridiano. • Quiebra económica. • Ciudad de España, a orillas del Tajo. • Atrevidas, audaces. • Masa mineral que cae del espacio. • En plural, orificio del recto. • Ciudad de Suiza, al lado del lago del mismo nombre. • Amenaza, conato. • Detrás. • Acción y efecto de halagar. • Al revés, afirmación. • Al revés, imantaba. • Vida familiar. • Pronombre demostrativo femenino plural. • Pagar. • Tela clara y sutil. • Consonantes de seda. • Pasta de legumbres cocidas. • Capital de los checos. • Otra vez el pronombre demostrativo femenino plural. • Limito, restrinjo, impido el ejercicio de algo. • Mecerse en una hamaca. • Discurso en alabanza de alguien. • Cocinar a las brasas. • Luchase, combatiese. • Realicemos, efectuemos. • Artículo determinado femenino plural.



LAS SÍLABAS



Las siguientes sílabas, debidamente ordenadas, compondrán en la cuadrícula una frase extraída de *Espía de ayer,* de Len Deighton. Algunas letras están colocadas a modo de ayuda.

A
AM
BA
BA
BLA
BOR
CIO
COL
CUER
DE
DE
DE
DE
DO

DO
DOS
DOS
EL
ES
ES
ES
FAN
GAR
HAS
LU
MA
MAS
MI

MIE
PA
PA
PLIO
PO
QUEL
RA
RE
SU
TA
TA
TA
TAS
Y

DAMERO

Responde a las definiciones en el cuadro 2. Traslada después al cuadro 1 las letras obtenidas, guiándote por el número y la letra que las caracteriza. Si lo haces correctamente, aparecerá en la primera columna del cuadro 2 el título de un libro del escritor italiano Leonardo Sciascia y en el cuadro 1, un párrafo extraído de dicha obra.

CUADRO 1

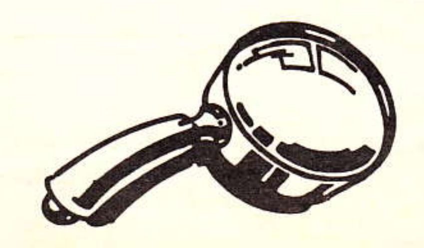
1 F	2 C	3 E	4 I	5 L	6 L	7 C	8 J	■	9 I	10 H	11 E	12 H
13 A	14 D	15 I	■	16 H	17 G	18 L	19 A	20 J	21 D	22 A	23 I	■
24 J	25 B	26 J	27 D	28 E	29 K	■	30 J	■	31 L	32 D	33 B	34 A
35 K	36 B	37 K	38 C	39 E	40 D	■	41 B	42 G	■	43 F	44 I	45 A
46 F	47 K	■	48 I	49 L	50 J	■	51 E	■	52 F	53 B	54 I	55 F
56 L	57 H	58 L	59 L	■	60 K	■	61 E	62 B	63 B	■	64 G	65 G
66 D	67 G	68 C	69 H	70 D	■	71 G	72 D	73 C	74 C	75 A	■	76 E
77 K	78 G	■	79 H	80	81 C	82 C	■	83 F	84 F	85 A	86 E	■
87 K	88 I	■	89 K	90	91 G	92 I	93 A	94 H	95 E	96 C	97 J	98 G

CUADRO 2

A	85	75	93	22	34	13	19	45	
B	62	36	33	25	53	44	63		
C	73	81	82	74	68	2	7	38	96
D	90	70	27	32	66	72	21	14	40
E	51	95	28	76	39	3	11	86	61
F	43	52	1	55	46	84	83		
G	78	64	71	98	91	17	42	67	65
H	69	10	79	94	16	12	57		
I	92	48	88	4	23	54	44	9	15
J	80	26	30	50	97	24	20	8	
K	29	60	37	77	87	47	35	89	
L	18	49	31	56	5	6	58	59	

Definiciones

A) Que mama la leche de los pechos.
B) Carruaje de gran capacidad que sirve para transportar personas.
C) Santurrona, hipócrita que aparenta ser devota.
D) Que nomina.
E) Cortarán y separarán enteramente del cuerpo un miembro o porción de él.
F) Sacos de cuero donde llevan la correspondencia los correos.
G) Poniendo chata alguna cosa.
H) Hacían algo por espíritu de alegría y con el solo fin de divertirse.
I) Acontecimiento notable que se recuerda en cualquier aniversario del mismo.
J) Contienda, altercación o cuestión, en plural.
K) Percibiéndola por medio de los oídos.
L) Sintamos físicamente un daño, dolor, enfermedad o castigo.



ENORME CAOS

AMERICA CENTRAL



Tan conflictiva es esta área, que se nos han confundido todos los datos. ¿Podrías ordenarlos por país, capital, jefe de gobierno y partido (si lo hay) al que pertenece?

Nº	PAIS	CAPITAL	JEFE DE GOBIERNO	PARTIDO
1	Nicaragua	Panamá	Oscar H. Mejía	Democracia Crist.
2	Costa Rica	San José	Alvaro Magaña	Part. Rev. Dem.
3	El Salvador	Tegucigalpa	Daniel Ortega	Dictadura
4	Panamá	Managua	Roberto Suazo	Part. Liberal
5	Guatemala	Guatemala	Luis A. Monge	Frente Sandinista
6	Honduras	San Salvador	R. de la Espriella	Part. Lib. Nac.

Nº	PAIS	CAPITAL	JEFE DE GOBIERNO	PARTIDO
1				
2				
3				
4				
5				
6				

UN PESO MOSCA

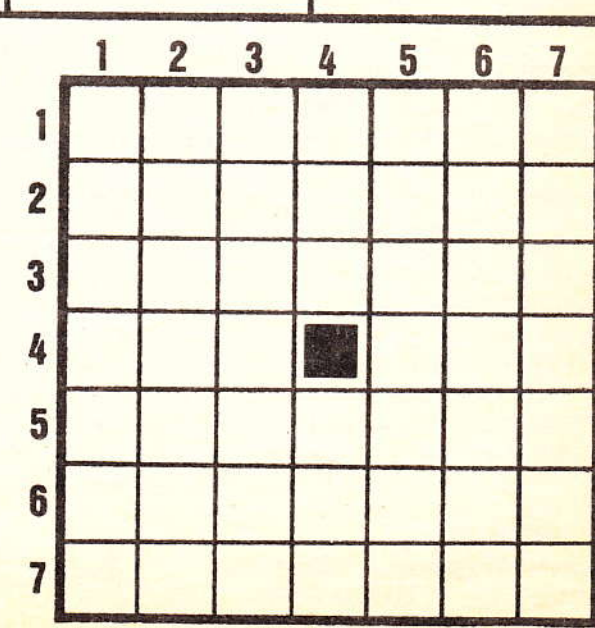
HORIZONTALES

1) Vasijas de vidrio que van angostándose hacia la boca. 2) Pondré lelo. 3) Confederar. 4) Terminación que unida al número determina parte. / Despistado. 5) Familiarmente, médicos. 6) Amará con extremo. 7) Insulseces.

*
*

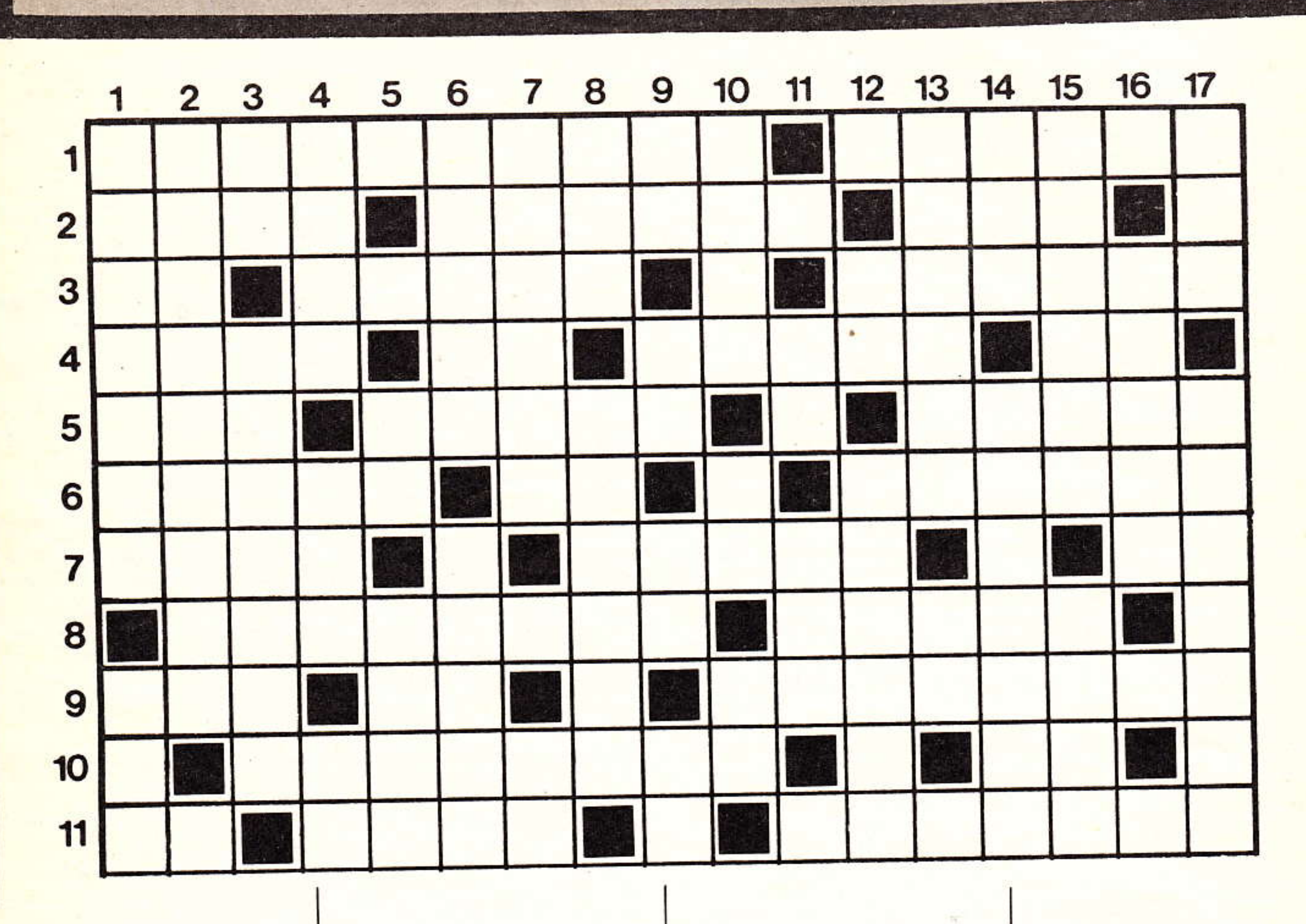
VERTICALES

1) Movimientos violentos del aire, de poca duración. 2) Alto. 3) Laberintos. 4) Interjección usada para animar y aplaudir. / Nombre de consonante. 5) Sazonar el pescado para conservarlo. 6) Que ara (femenino). 7) Pertenecientes o semejantes al suero (femenino).



TEMÁTICO

El siguiente crucigrama contiene 18 términos propios de la arquitectura.



HORIZONTALES

1) En arquitectura, surco. / Mediacaña hueca que se labra en la columna. **2)** Rezar. / Gorro de los eclesiásticos, colegiales y graduados. / Marcharé. **3)** Símbolo del rubidio. / Explicación de los signos empleados para escribir en cifra. / Cuadrado sobre el cual asienta la columna. **4)** Áustro, viento del Sur. / Nombre de consonante. / Moldura redonda que rodea la base de la columna, y que se llama también toro. / Forma del pronombre personal de segunda persona singular. **5)** Población del Paraguay. / Rueda de madera o metal, de canto acanalado, móvil sobre su eje, por la que corre una cuerda. / Al revés, frambueso, arbusto. **6)** Sazonar con sal. / Símbolo del americio. / Arte de puntuar y graduar el discurso musical. **7)** Medida de longitud, en plural. / Asturiano. / Abreviatura de señor. **8)** Adorno del friso dórico que presenta la forma de un rectángulo saliente, surcado por tres canales verticales, que va del arquitrabe a la cornisa. / Parte de la columna que media entre el capitel y la basa. **9)** Recorre con la vista lo escrito o impreso para enterarse de ello. / Al revés, juego de estrategias oriental. / Listón que divide el vano de una ventana. **10)** Parte de un edificio que sobresale de la pared, como balcón, tejadillo, etc. / Nombre de consonante griega. **11)** Nota musical. / Asiento de la columna. / Moldura, parte más o menos saliente que sirve para adornar obras de arquitectura.

&

VERTICALES

1) Adorno compuesto de molduras saledizas, que corona un entablamento. / Cada uno de los dioses protectores de la casa u hogar entre los romanos. **2)** Arco que contrarresta el empuje de otro arco o bóveda. **3)** Símbolo del sodio. / Las alas que llevaba el dios Mercurio en los talones. **4)** Construcción en forma arqueada. / De esta manera. / Prefijo que denota separación o alejamiento. **5)** Símbolo del praseodimio. / Moldura en forma de S. **6)** Parte en forma de tablero que corona el capitel. / Al revés, abreviatura, mediante las iniciales, de los nombres de estados, entidades públicas o privadas, sociedades comerciales, etc. **7)** Piedra labrada con que se forman los arcos o bóvedas. / Ofrece. **8)** Liga, ata. / Al revés, que carece de honra, censurable. **9)** Prefijo que indica repetición, reiteración, oposición, resistencia, retroceso, etc. / Símbolo del bario. / Preposición que significa bajo. / Símbolo del circonio. **10)** No creyente. / Antiguamente, nombre de la nota musical do. / Símbolo del molibdeno. **11)** Prefijo que significa con. / (A---), de gorra, de pegote. **12)** Nombre de consonante. / Hice en una tela arrugas pequeñas. **13)** Nombre de las piedras grandes labradas usadas en arquitectura. / Símbolo del stokes. **14)** Prefijo que significa tres. / Empleará dinero en algo. **15)** Utilidades anuales. / Nombre de dos personajes del Antiguo Testamento. **16)** Arrojes con la mano alguna cosa. **17)** Planta liliácea cuyo bulbo se usa como condimento. / Nombre de los arcos que sostienen una bóveda vaída.

LA FRASE DEFIANAGRAMADA

He aquí una "rara avis". Primero verás una lista de palabras (algunas inexistentes), señaladas como *A*, que son los anagramas de las palabras que se han de colocar en *B*. Este cuadro *B*, a su vez, contiene —por orden alfabético— las definiciones de las palabras que forman la frase contenida en el cuadro *C*, extraída de *"Corkscrew"*, antológico cuento policial de Dashiell Hammett. Resumiendo, deberás:

1) Transformar los anagramas de *A* en las definiciones de *B*.
2) Formar las definiciones de *B* con tales anagramas.
3) Descubrir, conforme las definiciones de *B*, las palabras de *C*.
4) Colocarlas en su lugar correcto y armar la frase.

***Aclaraciones:* Las palabras (no las letras sueltas) ya colocadas en *B* no están anagramadas; del mismo modo, las ya colocadas en *C* no están definidas. El cuadro *B* está alfabéticamente ordenado.**

B
Definiciones en orden alfabético

1 D _ _ P _ _ _ _ _ _ _ _ I V _.

2 _ X P _ _ S _ _ _ DEL _ _ _ _ _ _ _.

3 L _ _ _ _ _ _ DE ESE H _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
QUE SE _ _ _ EN LOS _ _ R P _ D _ _.

4 _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ POR _ _ _ O
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _.

5 _ _ _ _ _ _ _ _.

6 P _ _ _ _ _ _ X _ _ _ _ _ _ _ _ S DE
LA _ _ _ _ _.

7 QUE _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _.

8 _ _ _ _ _ _ _ PARA _ _ _ _ _ _.

9 _ _ _ _ _ _ _ A.

10 T _ _ _ _ _ _ _ N.

11 _ _ _ _ _ F _ _ _ O.

A
Anagramas que formarán las definiciones

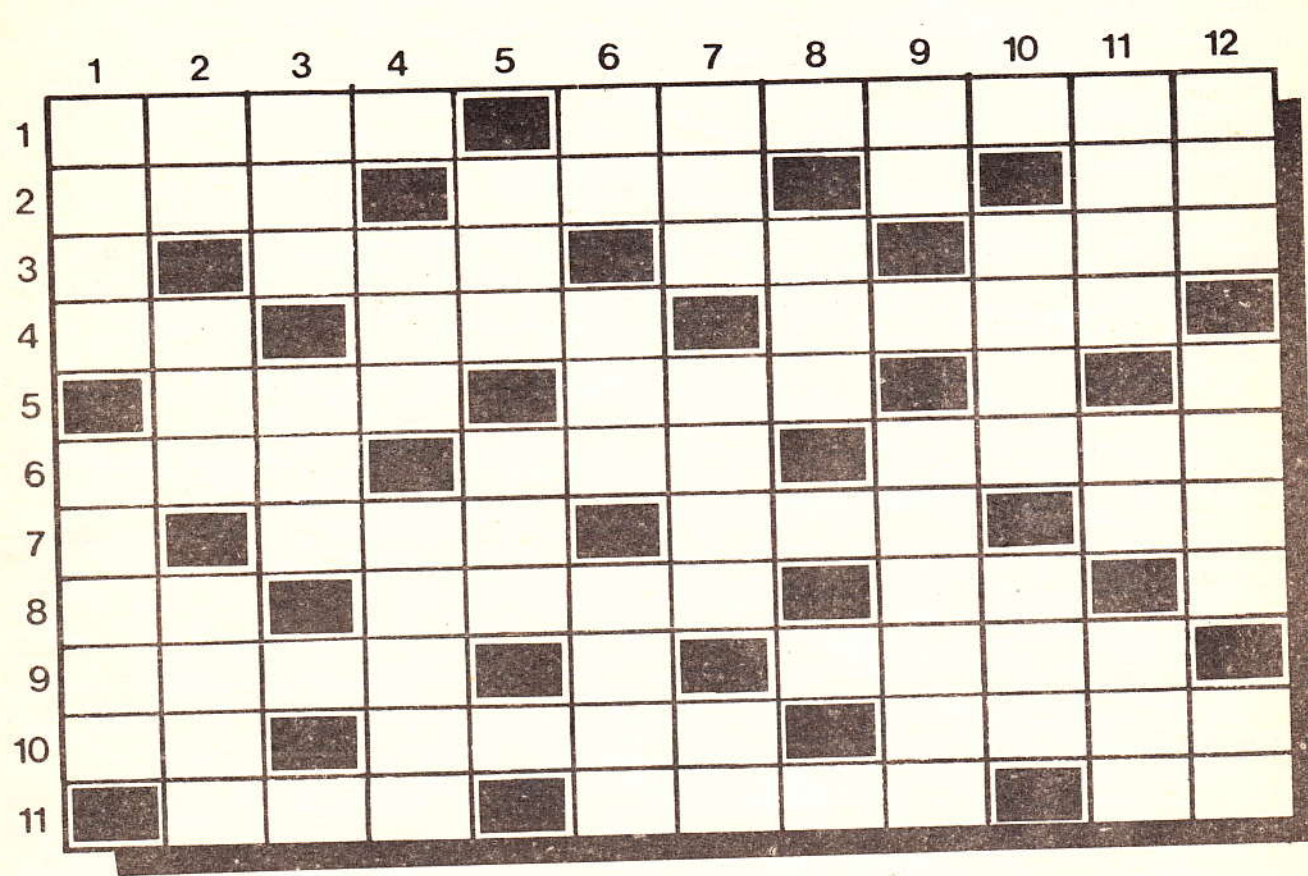
BEMULE
CABO
CESA
EPESDICRAVITO
ESIXPRONE
FRONSTORMA
NOLLES
ON
ORIVAS
OUN
PISE
PRETAS
PROPADAS
RAPARSE
RIMAR
RUMOH
SETAN
SIRANOS
SOCRADER
SOVISCO
TORSOR
TOSDINOSE
TOXERESIRE
TRONARON
VENSIR

C

S	U	S	■		J			■			
	Ñ					■	V			V	
				■	A	■			T		
	R	S		■	S	O	B	R	E	■	L
A	■					■	Y	■	L	A	■
				■	D	E	■	S	U	S	■
		B				■					
			■	S	E	■					
■	E	N	■	U	N	■	G				
■	D			P		C		I	V	.	■

SILÁBICO

La paciencia de Job, la cultura de Gala y la capacidad de análisis de Einstein te hacen falta para solucionar este silábico. También podría servirte el "encaje" de Perico Fernández o la "cara" de José Mª Iñigo. De no tener nada de eso, pasa la página.



HORIZONTALES

1) Se dice del canal que conduce la bilis hasta el duodeno, en plural. / Tratado de las enfermedades de la boca. **2)** Unirá. / Membrana que cubre la piel de ciertos reptiles y peces. / Símbolo del galio. / Jerarquía. **3)** Símbolo del sodio. / De la Dóride. / Cercado, valla. / Dícese de la fruta en estado de ser recogida. **4)** Parte exterior de la boca. / Cumbre de Bolivia. / Pronúnciala. **5)** Casamiento poco lucido. / Tirará una embarcación. / Las dos primeras letras de un río de Europa occidental. / Símbolo del litio. **6)** (Carlos), humanista e historiador español, traductor de Tácito. / Oxido de silicio. / Supresión de una o más letras al principio de un vocablo. **7)** Artículo neutro. / Persona que vende por menor. / Que contiene tanino, en femenino. / Género de moluscos lamelibranquios de doble concha. **8)** Casa de campo que sirve generalmente de recreo y se arrienda por la quinta parte de sus frutos. / Planta borraginácea de España. / Juego de muchachos que se hace arrojando al aire, con cierto orden, huesos de pie de carnero. / Símbolo del tantalio. **9)** Taco, juguete de muchachos. / Afirmación. / Formado por varias personas o cosas. **10)** Ofreceré. / Examen médico de las fosas nasales. / Serie de varias cosas seguidas, sarta, cáfila. **11)** Ave zancuda, de cuello largo y cola pequeña, vientre blanco, cabeza de color negro verdoso, alas blancas y negras y el resto del cuerpo rojo. / Ave zancuda que vive en playas y sitios pantanosos. / Pedazo que se corta de un melón para probarlo.

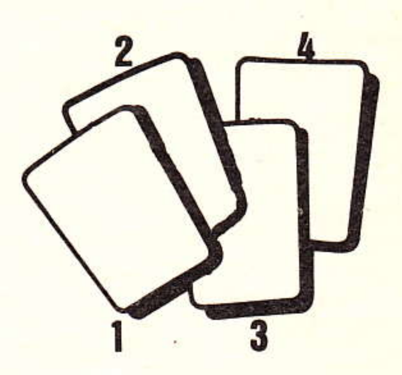
VERTICALES

1) Variedad de col de raíz gruesa. / Planta cucurbitácea, que se emplea en medicina como purgante. **2)** Monja que sirve en el convento para las haciendas caseras. / Pedestal pequeño de busto, vaso, etc. / Canturrear entre dientes. **3)** De color de oro. / En Cataluña, cuerpo de gente armada no perteneciente al ejército y que se reúne al toque de rebato. / Símbolo del bario. / Preposición. **4)** Isla del mar Egeo, patria de Hipócrates. / Músculo en las comisuras labiales. / Rendiría con las armas al enemigo. **5)** Inclinación que toma un buque con el viento. / Viento violento, muy seco y caluroso que sopla en el Sahara. / Forma del pronombre personal de la primera persona del plural. **6)** Antiguamente, cebo. / Tira de cuero que cuelga del hombro derecho y sostiene la espada. / Familiarmente, enigma, duda. **7)** Cogiese. / De Lacetania, antigua región de la España Tarraconense. / Manada de cerdos. **8)** Apócope de mamá. / Chaquetilla corta y ceñida. / Conjunción negativa. / Prefijo que significa con. / Signo que representa la relación aproximada entre la circunferencia y el diámetro del círculo. **9)** Manto de lana que constituía el traje nacional romano. / Símbolo del curie. / Nombre que se le daba al verso en que no faltaba ninguna sílaba. **10)** Forma del pronombre personal de la tercera persona del masculino, singular. / El que mata a las reses. / Moverá con fuerza. **11)** Candelero. / Hombres acusados de delitos. / Que causa vómito, en femenino. **12)** Plaza pública en las antiguas ciudades griegas. / Comedia de Aristófanes. / De partes muy separadas.

PROBLEMA DE LOGICA

EL NAY-PEH, O "DESCUBRE TU FUTURO"

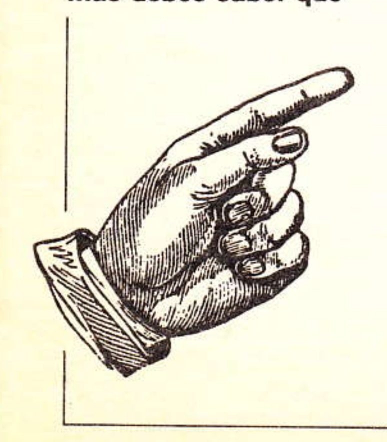
Este juego, una especie de tarot, tiene una antigüedad de cuatro mil quinientos años; lo instituyó el venerable Honolulu en Sumeria del Norte, y consiste en lo siguiente: previo pago de un óbolo, el sabio te muestra una baraja. Tú escoges cuatro cartas al azar. El sabio las mezcla y las coloca en forma de abanico sobre la bandeja de ónix, pero boca abajo. A continuación te da algunas pistas, sobre cuya base puedes adivinar el orden de las cartas, su palo, su número o figura y, finalmente, su significado. El sabio formula entonces una predicción sobre tu futuro. En este caso, nosotros actuaremos de sabios. El óbolo está incluido en el precio de la revista.



ORDEN	1	2	3	4
PALO				
SIGNIFICADO				
NUMERO				
PROFECIA				

Pistas

Las cartas que te han salido pertenecen todas a la baraja española; hay una de cada palo. Ninguna de ellas es una figura. Además debes saber que



1) En el Nay-Peh, las espadas significan el verbo *tener;* si el número es par, el verbo está en pasado, y si es impar, en futuro, siempre en la 2.ª persona del singular.

2) Hay un palo en que los números pares significan *mucho,* y los impares, *poco.*

3) Tu carta n.º 4 es un 6 de copas.

4) En los oros, el número de orden coincide con el de la carta.

5) No son los oros los que en los números pares expresan *alegría,* y los impares, *tristeza.*

6) Hay dos cartas que te han salido con el mismo número.

7) Uno de los palos expresa el año de la década de los 90 en que se cumplirá la profecía del Nay-Peh.

8) Bastos y oros ocupan las posiciones centrales del abanico.

9) La suma de las tres primeras cartas es 15.

10) Una de las cartas es un 2; en cambio, no han aparecido los números 3, 4 ó 5.

11) No son los bastos los que indican el año de la profecía, que no es, dicho sea de paso, 1992.

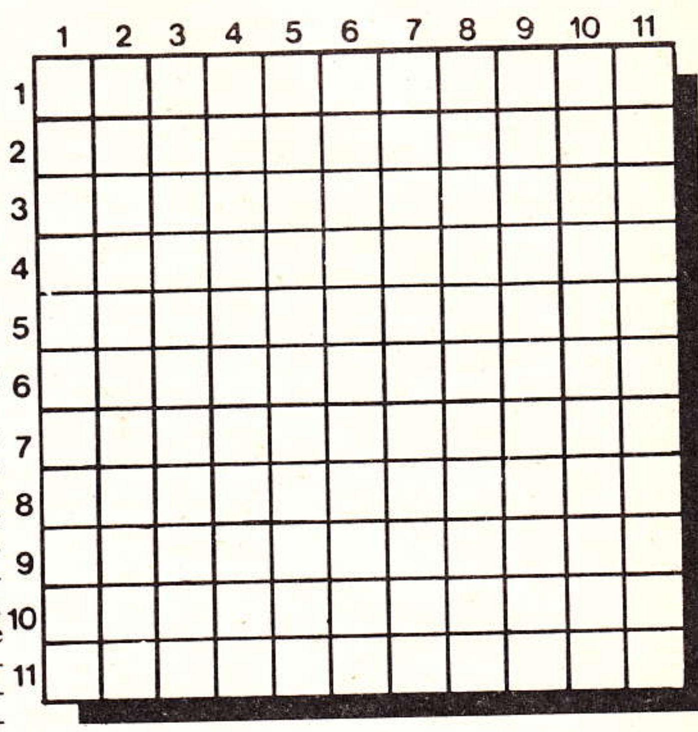
12) EL hecho de que sea una profecía tal vez te diga algo acerca del número del naipe de espadas.

Pues ahora, esto es casi sencillísimo. Llenas el cuadro con los datos, y en su última línea te saldrá la profecía en el característico estilo telegráfico del sabio Honolulu.

MINIGRAMA BLANCO

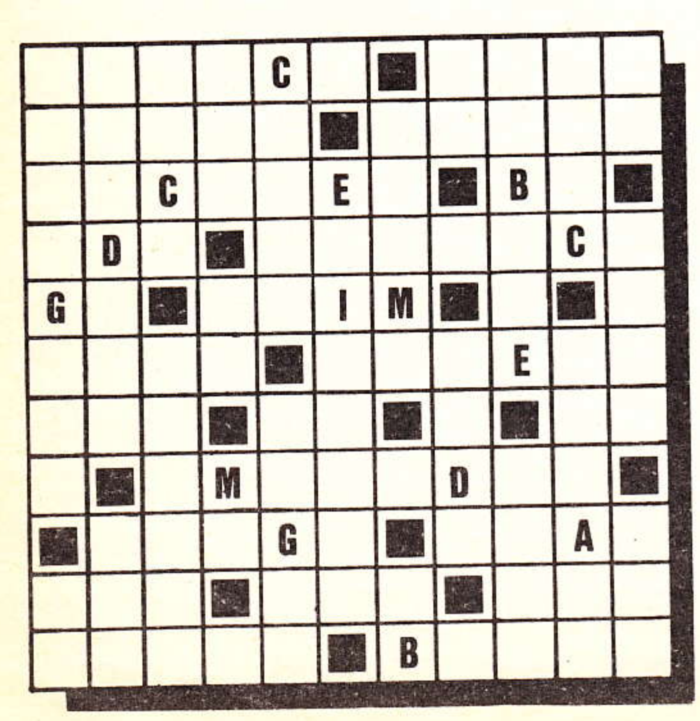
HORIZONTALES
1) Animales o vegetales que se alimentan de otro a quien viven asidos. / Fósforo. **2)** Movimiento del ánimo que suscita ira contra una persona. / Perfume muy agradable. **3)** Juntadas en compendio. **4)** Pronombre latino que significa yo. / Primer hombre. / Otorgue. **5)** Zaque grande que se emplea en el desagüe de los pozos de las minas. / Dícese de la mujer que tiene entereza de ánimo. **6)** Oloroso, fragante. / Terminación verbal. **7)** Bajo pena de. / Virtud para hacer alguna cosa. / Campeón. **8)** Cero. / Tuve por cierta una cosa. / De gran estatura, femenino. **9)** Mujer de Abraham. / Atravesar totalmente un instrumento otro cuerpo. **10)** Otorga. / Lanuginosas. **11)** Cada una de las tres hojas que se suelen poner en el altar. / Cocióse al fuego.

VERTICALES
1) Negligentes en hacer lo que deben ejecutar. / 18.ª consonante. **2)** Inundado, cubierto de agua. / Nombre de mujer. **3)** Estilo amanerado de los tiempos de Luis XV. / Quiebra comercial. **4)** Planta cuyo bulbo se usa como condimento. / Labrará la tierra. / 17.ª consonante. **5)** Pedazo de pan empapado en líquido. / Labre la tierra. / Artículo. **6)** Uno, romano. / La misma que otra cosa con que se compara. **7)** Modo de ejecutar una cosa. / Medida de longitud. **8)** Que ora. / Extremidades de las aves. **9)** Al revés, uno más uno. / Vocal. / Que tiene alas. **10)** Mujer del padre respecto de los hijos de éste, plural. **11)** Andar por diversión. / Vocal. / Conozco.

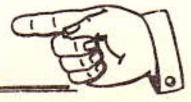


CAÓTICO

Tomando como punto de referencia las letras que damos como ayuda, resuelve este crucigrama, cuyas definiciones están absolutamente mezcladas.



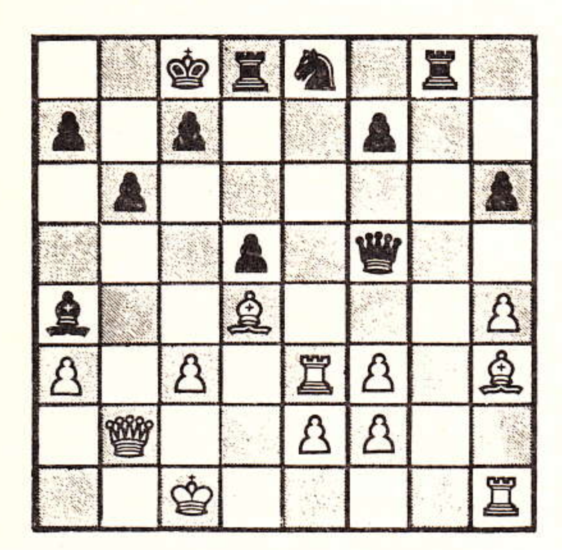
Porción de plano limitado por líneas rectas. • Ganso, ave. • Nota musical. • Dativo pronominal. • Impar. • Falto de razón. • Labrar la tierra. • Pronombre. • Organización internacional. • El primero en su línea. • Casamientos, enlaces. • Contracción. • De mucho hueso, huesudo. • Cinta para reforzar la orilla del vestido. • Gran temor sin causa justificada. • Parte alta de la cerviz. • Consonante. • Ser orgánico que vive, siente y se mueve. • Adjetivos que caracterizan el nombre. • La totalidad. • Pegado, adosado. • Ir de adentro a fuera. • Ocasión o pretexto. • Vasija para servir el té. • Celentéreo antozoo. • Gusta, da placer. • Utilíceme. • Que siente amistad. • Consonante. • Asegurad con hilos. • Bebidas espiritosas obtenidas por destilación, maceración o mezcla de sustancias diversas. • Unir o enlazar. • Ibidem. • Al revés, afloje, deje. • Acción de ir. • Prefijo privativo. • Argolla. • Pronombre personal. • Expresado de palabra. • Arbolito del archipiélago filipino. • En este lugar. • Pasará rozando alguna cosa. • Pronombre demostrativo. • Letra griega, correspondiente a nuestra "R". • Ejecutadas ciertas cosas a ejemplo o semejanza de otras. • De este modo o de esta manera.





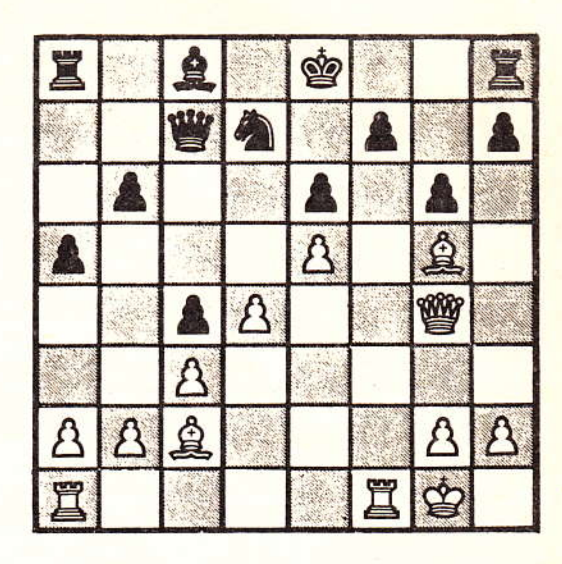
Pensar y razonar, hallar la solución lógica o la increíblemente ilógica, he aquí la clave de este juego antiquísimo y cada día más actual. Número a número, seleccionaremos para ti un grupo de problemas variopintos, intentando que sean suficientemente raros, difíciles o insólitos. Tu dirás si lo logramos.

A UNA DECISION PRECIPITADA



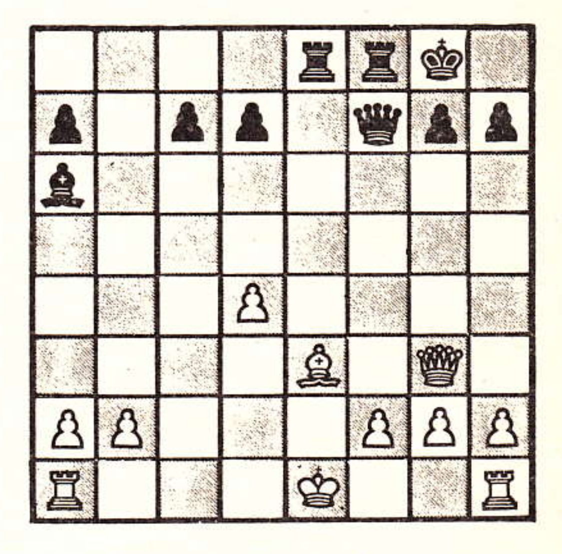
En un torneo del último verano tuve la mala fortuna de perder la partida que reproduzco en el diagrama. Mi adversario, con las blancas, jugó A3TR, con lo que ganaba la dama al estar ésta en la misma diagonal que mi rey negro. Tan grande fue mi desazón por el error anterior, que abandoné la partida. Sin embargo, al reproducir la posición en casa, con los nervios relajados, observé asombrado que había arrojado por la borda una partida ganada. No es que debía esperar un error de mi contrincante; es que estaba ganada la partida de todas. todas. ¿Lo hubieras solucionado?

B RENDICION INCONDICIONAL



La desguarnecida situación del rey negro (pese a la apariencia de seguridad al estar detrás de sus propias líneas) es el tema de combinación para que el bando blanco remate esta partida contundentemente. Juegan las blancas y a su quinto movimiento provocan una rendición sin condiciones del contrincante. ¿Cuál es el camino? La clave está en una primera jugada de sacrificio de pieza.

C REMATE EN NEGRO



1961, Campeonato Mundial Juvenil. Zuidema ataca con blancas a Gulbrandsen. El atacante descuida su defensa y no decide el enroque. De pronto, Gulbrandsen ve el hueco y pone el toque maestro, en el momento preciso que muestra el diagrama: juegan negras y a la tercera jugada Zuidema saca la bandera blanca. ¿Te atreves a emular al ganador?

COMPOSICIÓN

Este es un juego de ingenio y paciencia. Partiendo de las ayudas que hemos colocado en la grilla superior, debes componer en ella un párrafo de *"La mujer rota"*, de Simone de Beauvoir, utilizando los fragmentos situados debajo. Ojo: las "ayudas" están también en los trozos o fragmentos.

			■				H			P			
													U
								C					
								O,					
O					T								
				B			■						
		■											
V													
				Z									

Fragmentos:

- O / E N / ■
- E, / E ■ / C / M O,
- O ■ C / D / S
- P R / R Q / ■ E
- M A R / S
- H O / ■ Y / E
- C H / T
- T / R E / H
- S A / A / ■ E L / ■
- ■ / J A ■ / Z
- ■ / P O / O
- M I / C / B
- A ■ / ■
- I / ■ H I
- L / E N / L V
- ■ / U E / I
- A G / O
- N E / V / E
- ■ / ■ C / O, ■
- E C / U
- ■ A / O N / E
- ■ N / M
- ■ / O N / ■
- S / O. ■ ■
- E / I S / E
- C / E L / A R
- M / O ■ P
- E L / T A / M
- R A / L ■

MI LOCA BIBLIOTECA

Tengo una biblioteca surtida, pero sólo en cuanto a autores, ya que —por lo demás— la temática es única: novelas policíacas. Todas ellas son de Agatha Christie, excepto dos. Al clasificar los libros descubro que, además, todos son de Simenon, menos dos. Al terminar la clasificación por autores descubro otra particularidad: salvo dos novelas, el autor de todas es Chandler. ¿Cuántos libros tengo de cada autor?

MI BIBLIOTECA CRECE

Supongamos —y ya es suponer— que has resuelto el problema anterior. Tenemos, pues, mi biblioteca clasificada. Vamos a agregarle un dato: he adquirido dos novelas más: una de Simenon y una de Jorge Luis Borges. ¿Cuántos libros tengo ahora? ¿Cuál de los enunciados del primer planteo se mantiene en mi biblioteca?

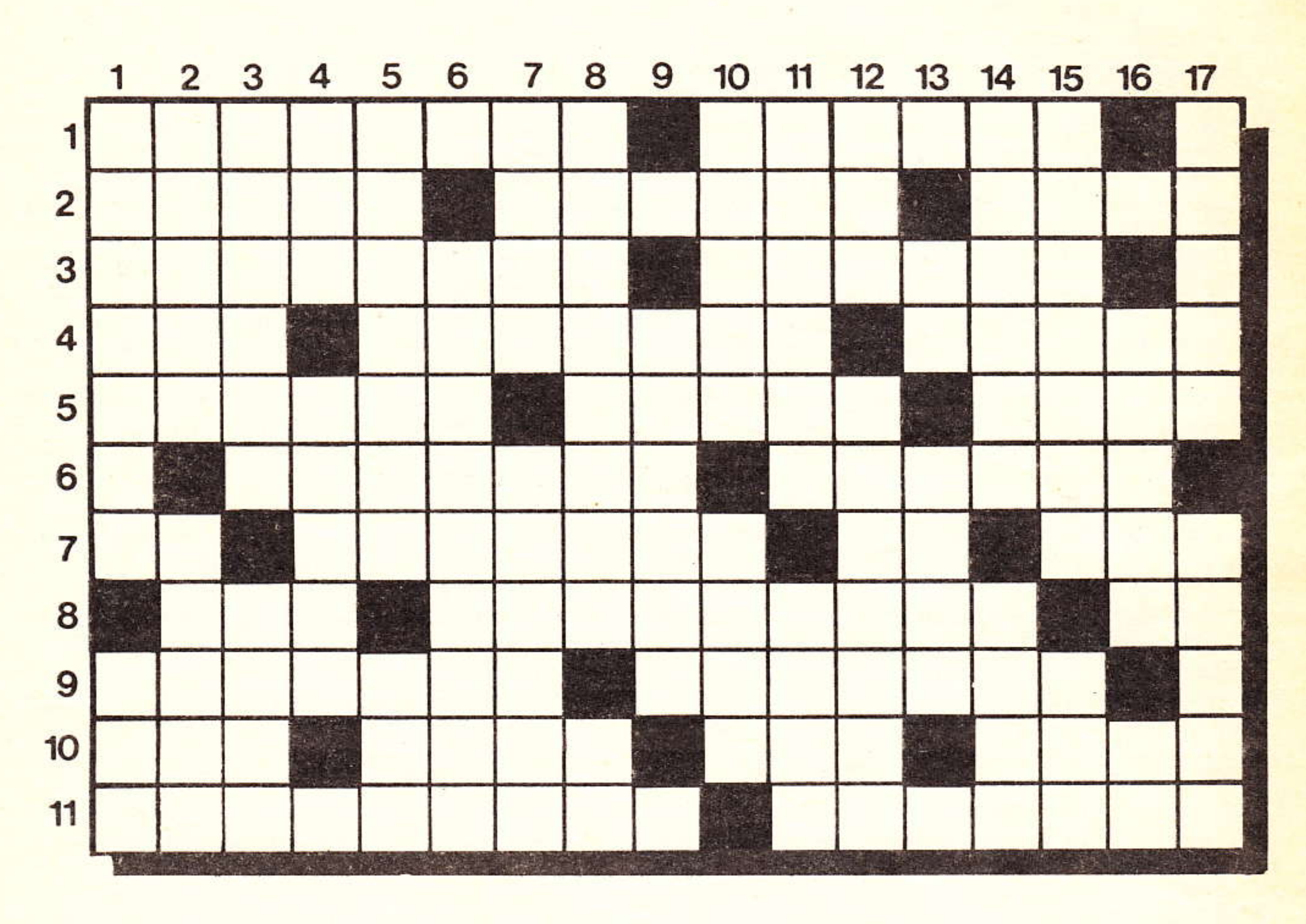
LA VERDAD SOBRE MIS LIBROS

Y ahora vamos a suponer que también has resuelto el segundo problema y sabes cuántos libros tengo en total. Constata —pues— tu descubrimiento con estos enunciados, clásicos por otra parte:

- Te doy tres afirmaciones.
- Claro que dos de ellas son falsas.
- Yo tengo cinco libros.



CRUCIGRAMA



HORIZONTALES

1) Mordedura de un ave o insecto, o de ciertos reptiles. / Verde claro, femenino. **2)** Conjunto de géneros de contrabando. / Parte inferior y contrapuesta al dintel en la puerta de una casa. / Blancura resplandeciente, se aplica a la nieve. **3)** Familiarmente, acción propia de un topo, yerro. / Perteneciente a Icaro, femenino. **4)** Letra griega. / Alejar, hacer que dure más tiempo una cosa. / Composiciones musicales para una sola voz. **5)** Según los gentiles, las ninfas que residían en los ríos y en las fuentes. / Pronombre personal, plural. / Lo que es, existe o puede existir. **6)** Río de América del Sur. / Despedir aire con violencia por la boca. **7)** Preposición que indica lugar. / Sitio destinado a la cría y pasto del ganado caballar. / 3,1416. / Río Europeo. **8)** Loco, distraído. / Concernientes a la agricultura y a los que la ejercen. / Artículo neutro. **9)** Derecho del señor feudal sobre el lecho de sus vasallos el día que se casaban. / Garbosas, gallardas. **10)** Organización de la Televisión Iberoamericana. / Figuradamente, borrachera, embriaguez. / Al revés, nave. / Sopor más o menos profundo. **11)** Célibe ya entrada en años. / Fastidiosas, pesadas.

VERTICALES

1) Manifiesto, visible. / Preposición inseparable que significa detrás. **2)** Esclavo de los lacedemonios, originario de la ciudad de Helos. / Descendiente de una línea en la tercera generación. **3)** Soldado indio al servicio de una potencia europea. / Tela fuerte de hilo o de algodón crudos. **4)** Pimiento. / Utensilio de pesca consistente en un astil de madera con una punta de hierro en uno de sus extremos. **5)** En algunas partes, heredamiento o hacienda que trae su origen en donaciones reales. / Quise. **6)** Que infunde aliento. **7)** Tosco, sin pulimiento. / Cualquiera de las partes de un cuerpo animal o vegetal que ejerce una función. **8)** Empezar a aparecer la luz del día. / Partícula inseparable, privativa o negativa. **9)** Grandeza, esplendor o magnificencia de alguien, especialmente de dios y los santos. **10)** Vaso o plato místico, que se supone sirvió para la institución del sacramento eucarístico. / Cesación del trabajo, total omisión de la actividad. **11)** Reliquias o señales de una enfermedad. / Expresado con la boca, o con la palabra. **12)** Dios de los mahometanos. / Dícese de aquella que acusa en secreto y cautelosamente. **13)** Dios egipcio. / Llamas, clamas con anhelo. **14)** Cerco de cabellera postiza que imita al pelo natural. / Receptáculo de tela, papel, etc, abierto por uno de los lados. **15)** Tratándose del viento, aflojar, perder su fuerza. / Señal de socorro. **16)** Mueble que sirve para sostener libros o papeles abiertos y leer con más comodidad. / Apócope de mamá. **17)** Cotilla interior que usan las mujeres para ajustarse el cuerpo. / "Temporaria". Se aplica a las estrellas que adquieren repentinamente un brillo muy intenso, que conservan durante algún tiempo, plural.

SUPERGRAMA

Enorme desafío para especialistas. No iniciados, inexpertos y aventureros, abstenerse.

HORIZONTALES

1) El que lleva la cruz. / Nombre sueco de Turku, ciudad de Finlandia. **2)** Curan. / Moneda hebrea, en plural. **3)** Nacido. / Especie de azadón. / Abreviatura de trinitrotolueno. / Ofrece. **4)** En el fútbol, engañar al adversario sin perder el balón. / Partes del tronco que quedan unidas a la raíz cuando cortan un árbol. **5)** Orilla adornada de ciertas telas y vestidos. / Color sacado de la cáscara de la nuez, usado para pintar, de color de nogal. / Nombre de consonante. **6)** Nombre de mujer. / Existe. / Montaña de Grecia; la región es una unidad administrativa autónoma con hermosas iglesias y conventos donde se conservan manuscritos de raro valor. / Pronombre reflexivo de tercera persona. / Conjunción negativa. **7)** Que se lleva a brazos. / Existas. **8)** Recorriste con la vista lo escrito o impreso para enterarte de ello. / Nombre que se aplica a la escuela socrática de Megara, en femenino y plural. **9)** Enfermedad caracterizada por trastornos nerviosos sin lesiones orgánicas y por trastornos psíquicos, de los cuales el enfermo es consciente. / Uno de los palos de la baraja. **10)** Cerveza ligera inglesa. / Peñasco, roca alta. / Barco cargado de materias inflamables que se dirigía sobre los buques enemigos para incendiarlos. **11)** Aversión que se experimenta hacia una persona o cosa. / (Edward), almirante inglés que saqueó Portobelo en 1739, pero fue derrotado por Blas de Lezo en Cartagena de Indias (1741). **12)** Limpieza, curiosidad, esmero. / Alargue una cosa extendiéndola. / Himno compuesto en honor a Apolo. **13)** Nombre de consonante. / Confundir en uno. / Cada uno de los cuatro Estados que concurrían a las Cortes de Aragón. **14)** Dícese de la doctrina profesada por los sabios de la Antigüedad cuyo conocimiento no debía ser poseído sino por muy pocos, en masculino. / Antigua confederación comercial de varias ciudades de Alemania. **15)** Especie de gorra con visera que usaban los soldados españoles. / Cierto tributo que pagaban los judíos por familias. / Se consumirá con el fuego una cosa. **16)** Voz hebrea que significa *así sea,* y que se usa al final de las oraciones. / Cumplimentar a uno por un acontecimiento feliz. / Al revés, onomatopeya de los golpes dados a una puerta para llamar. **17)** Corriente de agua bastante considerable que desemboca en otra o en el mar. / (San Pedro), doctor de la Iglesia (988-1072), promotor de la reforma del clero. / Oca, ganso. **18)** Vaporizar los líquidos por medio del calor para separar las partes más volátiles, enfriando luego éstas para volverlas a liquidar. / Río de Irlanda, que desemboca en el Atlántico después de haber atravesado dos lagos de su mismo nombre. / Prefijo que denota negación, oposición o privación. **19)** Olfatearás. / Hija de Inaco, transformada en vaca por Zeus y guardada por Argos. / Nombre oficial de Irlanda. / Símbolo del actinio. **20)** Que no tiene compañía, aislada. / Nombre dado a una serie de ácidos oxigenados del azufre, en femenino. / Nombre de una consonante griega. **21)** Unidad de medida adoptada en micrografía, equivalente a la milésima parte de un milímetro, en plural. / Medida de longitud. / (El caballero de), novela de caballerías del s. XVI, publicada en Sevilla. **22)** Al revés, sujetar un caballo por medio del freno. / Acción de agarrar con la tenaza. **23)** Empleos. / Que tienen mucho miedo.

VERTICALES

1) Chiquillas alocadas. / Herejes de los siglos XIII y XIV, que profesaban doctrinas análogas a las de los gnósticos e iluminados. / Símbolo del rutenio. **2)** Interjección que se usa para arrear a las bestias. / Plural de vocal. / Crecimiento anormal de las células de la médula roja de los huesos, en plural. **3)** Orden de hongos parásitos de los vegetales, que producen la roya, el carbón y otras enfermedades. / Planta umbelífera. **4)** Arbol de América, cuya madera es muy estimada en ebanistería. / Pronombre demostrativo masculino singular. / Núcleo del átomo de deuterio. / Diseñes la traza de un edificio. **5)** Prefijo que indica supresión o negación, mezcla, posición interior o superior. / Pez ganoideo de cinco metros de longitud, en plural. / Tiempo que tarda la Tierra en dar una vuelta sobre sí misma. / Consonante doble. **6)** Edificio en que imaginaba Fourier alojar en comunidad a las falanges que siguieran su sistema. / Marchar. / Capitán y diplomático inglés que participó en las campañas de Enrique V en Francia; Shakespeare hace de él, en algunas de sus obras, el tipo del libertino, fanfarrón y cobarde. **7)** Mes primero del año civil. / Forma del pronombre personal de segunda persona del plural. / Inflamación superficial de la piel. / Lago de Italia, en Lombardía, atravesado por el Oglio. **8)** Gatunos. / Medicamento que se aplica sobre la conjuntiva del ojo. / Consonante doble. **9)** Templo de algunos ídolos. / Conjunto de conocimientos que dan la explicación completa de un cierto orden de hechos. / Individuo perteneciente a una tribu nómada de la Tierra del Fuego. **10)** Río de Europa Occidental, que nace en los Alpes y desemboca en el mar del Norte. / Género de mamíferos prosimios de la India y Ceilán. / (---a---), frente a frente. / Enfermedad de la piel, caracterizada por la formación de pústulas pequeñas. / En el imperio inca, dios tribal de la dinastía reinante, que le consideraba su origen ancestral. **11)** Abreviatura de ídem. / Nombre vulgar de la tuberculosis pulmonar. / Madre de Carlomagno. / Volved a caer enfermos los que habíais sanado ya. **12)** Río de Bolivia (Pando), afluente del Beni. / Flujo procedente del oído. / Falta de tono y vigor en los tejidos orgánicos. / Adverbio de negación. **13)** Cada una de las mitades laterales de la parte posterior de los animales, en plural. / Ciudad de España (Guipúzcoa), a orillas del Bidasoa, que marca la frontera francoespañola. / Especie de liebre de Patagonia. / Terminación de infinitivo. / Oxido de calcio, que forma la base del mármol, el yeso, la tiza, etc. **14)** Tratándose de un ser vivo, movimiento adaptado a un fin. / Anélido marino de cuerpo vermiforme. / Género de mamíferos roedores cuyo cuerpo está cubierto de púas. **15)** Símbolo del americio. / Símbolo del neón. / Donostiarra. / Abreviatura de usted. / Al revés, poetisa griega, nacida en Lesbos, alrededor del 625 antes de Cristo, cuyas poesías, de las cuales no quedan más que fragmentos, comprendían epitalamios, elegías e himnos. **16)** Cabos trenzados. / Obra de incrustaciones, marquetería. / Terminación de los participios correspondientes a los verbos de la primera conjugación. **17)** Atrevieseis. / Conjunto de tres cosas de una misma clase. / Calafatearás un buque.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1													■				
2		■						■									
3					■						■				■		
4								■		■							
5					■									■			
6				■			■					■			■		
7		■											■				
8							■										■
9		■									■					■	
10				■						■							
11		■					■		■							■	
12	■					■							■				
13			■					■									
14										■		■					■
15		■				■					■						
16					■										■		
17				■							■		■				
18									■					■			
19							■			■					■		
20					■								■			■	
21	■							■				■					
22									■								
23					■												

ANAGRAMÁTICO

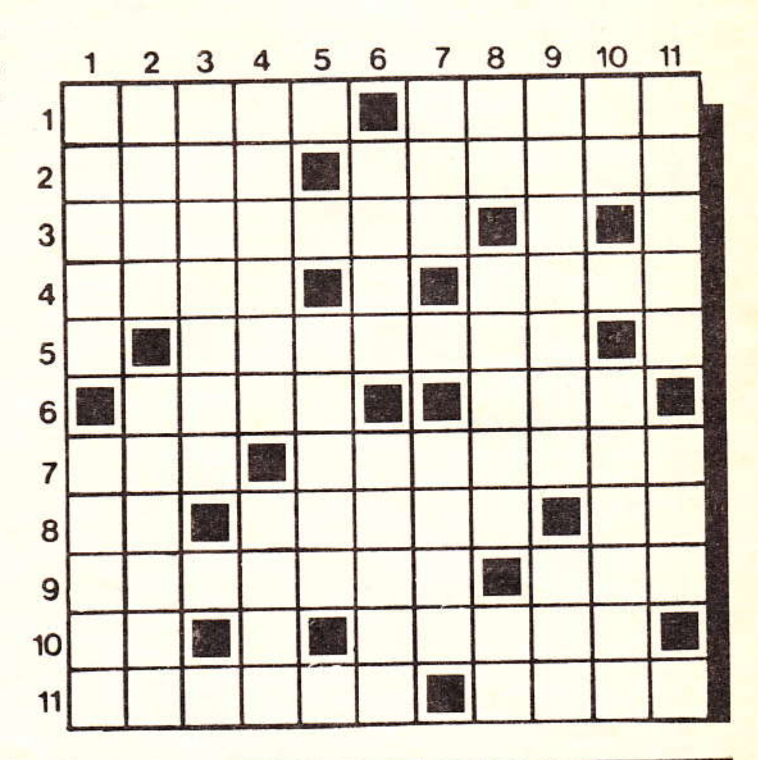
En este juego, hemos definido cada palabra por un anagrama suyo, es decir: por otra palabra que tiene todas sus letras pero en distinta posición. Aconsejamos empezar por las cortas.

HORIZONTALES

1) TROTA / SERIO
2) LOOR / APILEN
3) PETADAS
4) REMA / NUCA
5) GORILAS
6) SEIS / SAL
7) OLA / ENTONAS
8) TE / RADIO / OP
9) RODRIGA / ERA
10) NA / CAROS
11) VALIAS / RODE

VERTICALES

1) MATAR / LLEGA
2) DORE / ANOTAS
3) ALEGRIA
4) PATIOS / ARCO
5) RINDE
6) APTA / SODIO
7) ISO / TOSA
8) NI / CLARO / OC
9) LARGUES / DAR
10) AS / PAREES
11) LELAS / NEO





Si miras con atención, en el esquema hay escritos los apellidos de 18 escritores famosos. Están situados en forma horizontal, vertical y oblicua y en ambas direcciones.

C	P	R	O	U	S	T	Y	E	L	X	U	H
A	O	W	E	E	T	A	I	V	A	R	O	M
M	D	C	O	R	E	R	T	R	A	S	R	E
U	U	P	T	K	A	F	K	A	D	G	E	L
Z	R	B	R	E	C	H	T	W	N	M	S	V
S	R	J	N	N	A	M	U	I	I	O	E	I
U	E	A	A	I	M	U	S	L	S	V	G	L
M	L	N	O	M	P	S	L	D	S	E	R	L
A	L	D	Y	E	E	E	A	E	E	V	O	E
C	D	I	E	L	R	S	Y	E	L	S	B	A

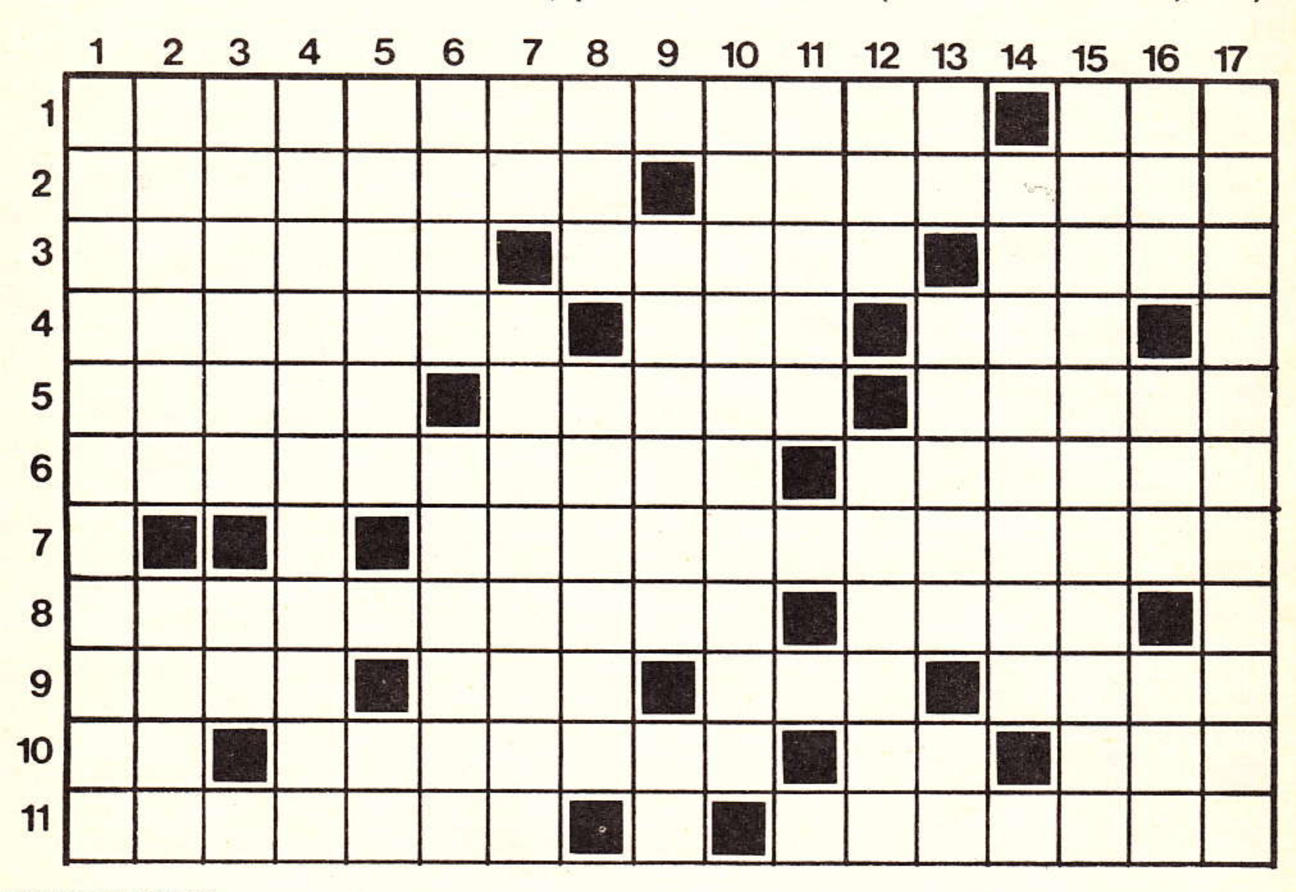
TREBEJO SALTARIN

Si recorres la cuadrícula con el movimiento del caballo del ajedrez (2 horizontales y 1 vertical, o viceversa) partiendo de la casilla señalada con una flecha, podrás leer una frase de *"Penúltimos castigos"* de Carlos Barral, la cual, junto con otras, causó un escándalo de proporciones por sus alusiones a un editor. La última sílaba es, desde luego, la que lleva el punto final.

▼					
LA	RO	PO	DO		UN
SE	DRA	HIE	HÉ	TE	POR
E	TA	Í	MA	RA	CO.
PEL	NA	COM	MEN	SU	
PLE		PA	E	TI	

CRUCIGRAMA POCO SERIO

Cuando logre que la revista me regale un diccionario, presentaré crucigramas definidos como Dios manda, si manda; puedo prometerlo y lo prometo. Mientras tanto, apañáos con estas definiciones "al uso nostro" o "fato in casa", que dicen los alemanes (cuando están en Italia, claro).



HORIZONTALES

1) El de los costes sólo lo logro bajándoles el salario a mis obreros. / Utopía entre guerras. **2)** Sabrosa droga que se inhala. / Relativa a la campaña de ventas de poco antes de fin de año. **3)** Esa agua dicen que cura. / Habitante del SE de Africa al que no se consideraba muy delicado. / Al revés, esposo de la borrachera. **4)** Los hombres que no sirven pa ná. / Banco Interamericano de Desarrollo. / Alto, en catalán. **5)** Comía la hierba (el ganado, lógicamente). / Altivo, soberbio, en expresión ídem. / Cierto osito que quizá se escriba con K. **6)** Sutilizaré con ingenio el lenguaje o el pensamiento (¡qué definición!). / Nombre de la bailaora clásica Fonteyn. **7)** Aplícase a los escritos con que se dedica u ofrece una obra (palabra rarísima, NUNCU la adivinaréis). **8)** Ni siquiera se nos pasó por la sesera que podrían ocurrir. / Legaliza su amancebamiento. **9)** El 1 °/₀₀₀ de los hijos de San Luis. / Sufijo diminutivo afectuosamente despectivo femenino. / Sentimiento irlandés. / Al revés, engaño, estafa. **10)** Contracción voluntaria. / Río en que se baña la Thatcher. / Sodio. / Con eso cojo la jarra. **11)** Adormecimientos en plan siesta. / Así son las octogenarias que no usan peinado punk.

VERTICALES

1) No es cierto que todas las suegras lo sean. **2)** Lo que se repite cada dos años. / La Venus de allí se comía las uñas. **3)** Al revés, aproxima. / Nombre de consonante. **4)** Reñían a menudo, pero a eso no llegaban. **5)** Al revés, planta vivaz convolvulácea parecida a la patata. / Símbolo del argón. **6)** Arbol con cuyas flores se hace un té que le hace falta a mi jefe. / Costoso (pero parece: ¡reste!). **7)** Al revés, sodio. / Adeptos, partidarios. **8)** Primera parte de todo apellido escocés como Dios manda. / Llanuras extensas de plantas silvestres; con una B delante serían muelles. **9)** Quien mucho, poco aprieta. / Estar en proceso de. **10)** Cesión perpetua o por largo tiempo que del dominio útil de una finca realiza el enfiteuta a cambio del pago anual de un canon (!). **11)** Planta de las liláceas, de hermosas flores blancas. **12)** Televisión de Etiopía. / Especie de machete que usaban los indios americanos. **13)** Asistí a misa (una vez al año, ...). / Hace lo contrario de atacar. / Prefijo anseparable. **14)** Así fue para mí el pago de la cuenta telefónica. **15)** Ellos indican que un do no es un re. **16)** Final de un caño. / Ley, en francés. / La canción que gorjean los canarios. **17)** Persona que ve un pastel, lo engulle, ve otro, también lo engulle, y así sucesivamente, sin miramientos ni modales propios de un liceo de señoritas inglés.



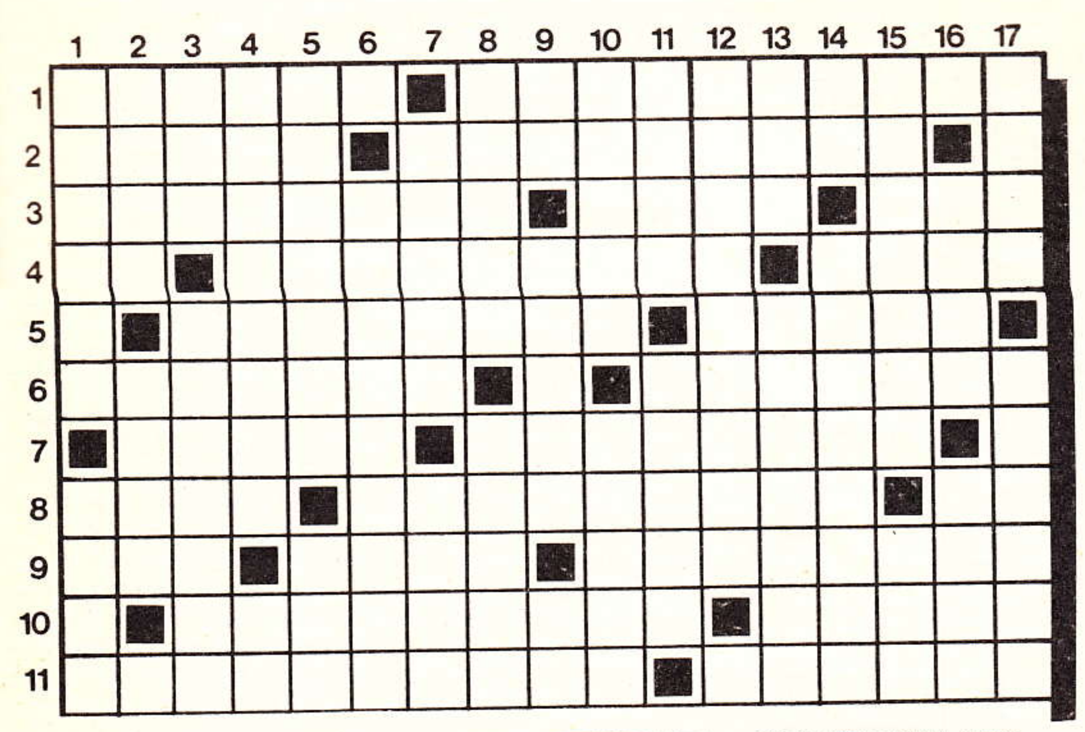
COLUMNAS LOCAS

***"La conjura de los necios"*, de John Kennedy Toole no es una novela; es una gozada de novela superlativa que se ha publicado hace poco en España. De tal libro, tal gozada de párrafo hemos extraído y plasmado en una grilla, pero la impericia del tipógrafo lió las columnas. ¿Podrías colocarlas en su sitio y recomponer el párrafo? Ojo: hay una palabra en inglés, y es el nombre de una tela.**

G	O	R	A	■	E	Z	C	A	D	A	■	O	R	R	A	L	■	D
■	P	A	N	E	Í	O	■	L	G	T	A	R	O	R	C	■	E	T
S	■	■	T	R	A	N	I	L	I	F	M	S	N	E	E	■	O	O
C	A	M	O	A.	L	V	S	E	■	Z	O	U	E	B	■	D	■	L
S	O	D	E	A	T	N	L	N	N	P	A	■	■	S	O	I	O	S
W	E	U	Y	E	A	U	■	■	R	■	N	D	D	E	M	E	T	■
E	R	N	T	Y	P	I	R	A	■	■	E	A	S	O	M	R	D	Í
A	■	U	■	O	O	N	I	U	M	C	C	N	O	L	Ó	■	N	I
A	D	■	R	N	E	B	L	I	T	E	■	■	M	A	I	S	T	E.

	A			O				■										
■		E																
			S															
		■		A										V				
										N					Y			
									M									
																E.	■	■

CRUCIGRAMA



HORIZONTALES

1) Que se saca de las manzanas. / Angarillas, mueble para transportar, entre dos, pesos o cargas, enfermos, etc. **2)** Seca. / Mezclaste los naipes antes de repartirlos. **3)** Cadenciosos. / Bahía pequeña. / Cuerpo aeriforme a la temperatura y presión ordinarias. **4)** Pronombre personal de tercera persona masculino singular. / Pondrá codales. / Signo, hado. **5)** Ligas para las medias. / Unidad de inducción magnética en el sistema C.G.S. **6)** Perteneciente al espinazo. / Que nada sobre las aguas. **7)** Al revés, vasija que usan los barberos con una escotadura semicircular en el borde. / Que tiene pesadumbre por alguna cosa, en femenino. **8)** Remolca una nave. / Que tiene uranio. / Nombre de una consonante del alfabeto griego. **9)** Tejido delgado y transparente de seda, algodón o hilo, que forma malla, generalmente en octágonos. / Recorres con la vista lo escrito o impreso para enterarte de ello. / Jefes de Embusteras, enredosas, mentirosas.

las provincias romanas. **10)** Alcaloide que se extrae del acónito, y se utiliza en medicina. / Río de Venezuela, de 320 km., afluente del brazo Casiquiare, en el Amazonas. **11)** Que reduce a brasa, en femenino. / Mamífero carnicero de la familia de los félidos, de pelaje entre amarillo y rojo, de dientes y uñas muy fuertes y cabeza grande, que se encuentra en Africa y en el Asia occidental, en plural.

VERTICALES

1) Haga remojar una sustancia en un líquido. / Que niega la existencia de Dios, en femenino. **2)** Gran lago salado de Asia, en el Kazakstán soviético. / (---- Mare), en húngaro Szatmarnemeti, ciudad del N. de Rumania. **3)** Combate, pelea, riña. / Atar las patas de un animal muerto para transportarlo. **4)** Relativa a la idea. / Símbolo del calcio. **5)** Banquilla que servía antiguamente de picota en los colegios. / Artículo determinado masculino plural. **6)** Planta gutífera usada en medicina como vulneraria. **7)** En los establecimientos de enseñanza, empleado encargado de mantener el orden fuera de las clases, y señalar la entrada y salida de las mismas. / Manifestad con ciertos movimientos del rostro la alegría o el regocijo. **8)** Atravesar. / Hierba que come el ganado. **9)** Terminación de infinitivo. / Limpien con agua. / Marchar. **10)** Racamentos. / Ciudad de Italia, en Toscana. **11)** Ijada. / Cuerpo líquido que resulta de la mezcla de diversos hidrocarburos. **12)** Lisonjearen. **13)** Emplea. / Atascase, obstruyese. **14)** Conjunción copulativa francesa. / Propio de la persuasión. **15)** El que estudia la jurisprudencia o las leyes. / Mamífero doméstico del orden de los carnívoros y familia de los cánidos, del cual existe gran número de razas. **16)** Forma antigua y rústica de así. / Tabaco en polvo. **17)** Cerebro. /

—¡Vienen los indios, mi general!—, te grita el vigía.

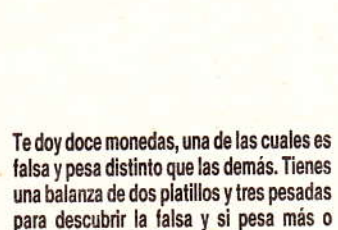
—¿Cuántos son?—, preguntas tú, que eres Custer.

—No estoy seguro, pero el doble de los que vienen más la mitad de ellos más la mitad de la mitad, son muchos, máxime teniendo en cuenta que, si hacemos valer por dos al cacique, son cien.

¿Cuántos indios vienen, mi general?

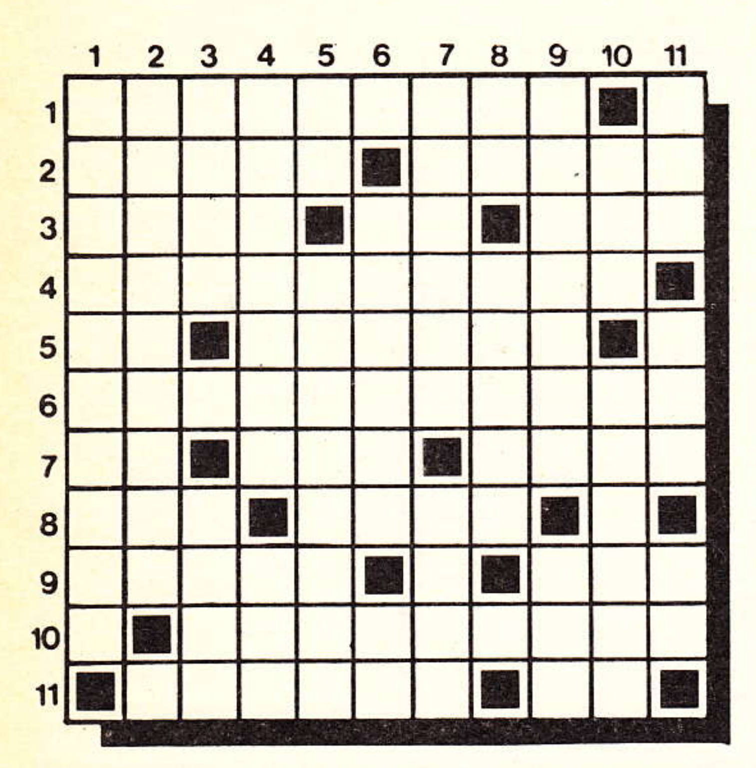
PROBLEMAS





Te doy doce monedas, una de las cuales es falsa y pesa distinto que las demás. Tienes una balanza de dos platillos y tres pesadas para descubrir la falsa y si pesa más o menos. ¿Cómo lo haces?

MINIGRAMA



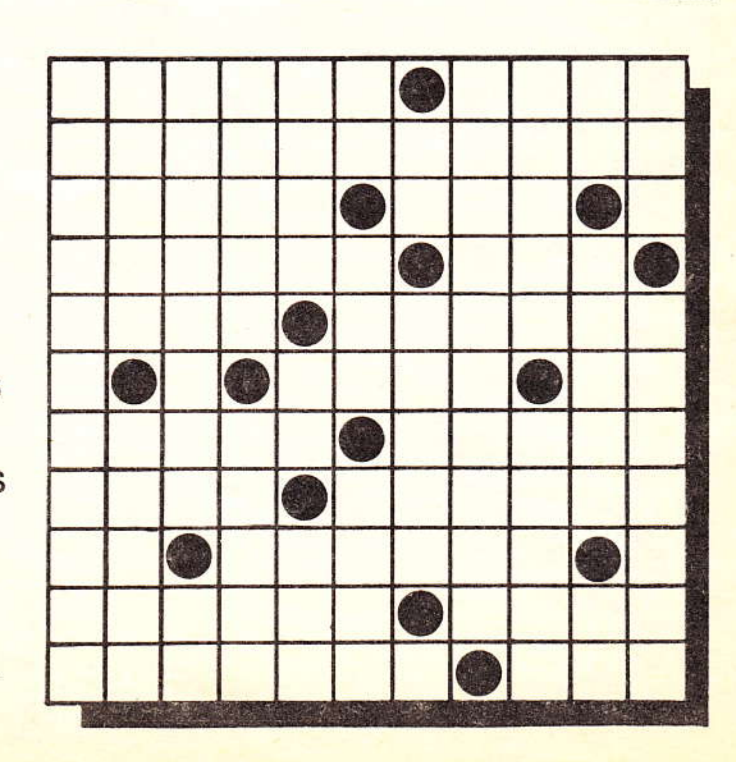
HORIZONTALES
1) Parte pequeña. **2)** Espacios de tierra comprendidos entre ciertos límites. / Punto cardinal del horizonte. **3)** Carril de las vías férreas. / Símbolo del Paladio. / Sombrero pequeño de fieltro. **4)** Títulos por los que se traspasaba a un particular alguna finca perteneciente a la Corona. **5)** Al revés, artículo indeterminado. / Aves palmípedas domésticas. **6)** Que pisan con valentía y arrogancia. **7)** Conjunción latina. / Exista. / San Sebastián. **8)** Astro rey. / Partes del cuerpo de las aves. **9)** Porciones de tierra rodeadas de agua. / Pareja. **10)** Matado violentamente. **11)** Expelas orina. / Símbolo del Sodio.

VERTICALES
1) Signo ortográfico en que suele encerrarse una frase. **2)** Monos americanos de pelo hirsuto y barba grande. **3)** Manifestar alegría con gestos del rostro. / Fogón de la cocina. **4)** Sacos largos y angostos que sirven para guardar cosas. / De esta manera. **5)** Al revés, afirmación. / Asegurasen el reparo del daño que puede sobrevenir. **6)** (Glándula) Organo nervioso del encéfalo, llamado también epífisis. / Conozco. **7)** Que se mueve haciendo ondas. / Planta umbelífera de flores blancas. **8)** Artículo neutro. / Impares. **9)** Detiene, pone preso. / Alimento cotidiano. **10)** Catarro. / Arma blanca. **11)** Percibes con los ojos. / Pronombre demostrativo. / Letra griega.

COLOCAGRAMA

Aquí sólo necesitas paciencia y perspicacia. Las palabras están todas en la lista de abajo, pero has de colocarlas en su sitio adecuado, de modo que se forme completamente el crucigrama. Cautos y cerebrales: bolígrafo directo; apresurados y confiados: lápiz y goma; todos: ganas.

ABONOS
ACANALADURA
ACATA
ADIPOSIDAD
AL
AL
ALADOS
ARENAS
AS
ATANOR
ATES
BALA
BOTÍN
CARABINERAS
CARETA
DATO
ENANA
ER
ES
ESAS
ESOS
MESAR
NO
NUDOS
OSADO
PAZ
PESE
PÍDELE
RAMAL
RAMALADA
RAS
RE
RES
RON
SALONES
SAN
SIC
SODEROS
TALÓ
TE
TIMAD
TUCÁN
ÚSELA
ZONAL
*



Problema de lógica

¿COMO SE LLAMA EL COMANDANTE?



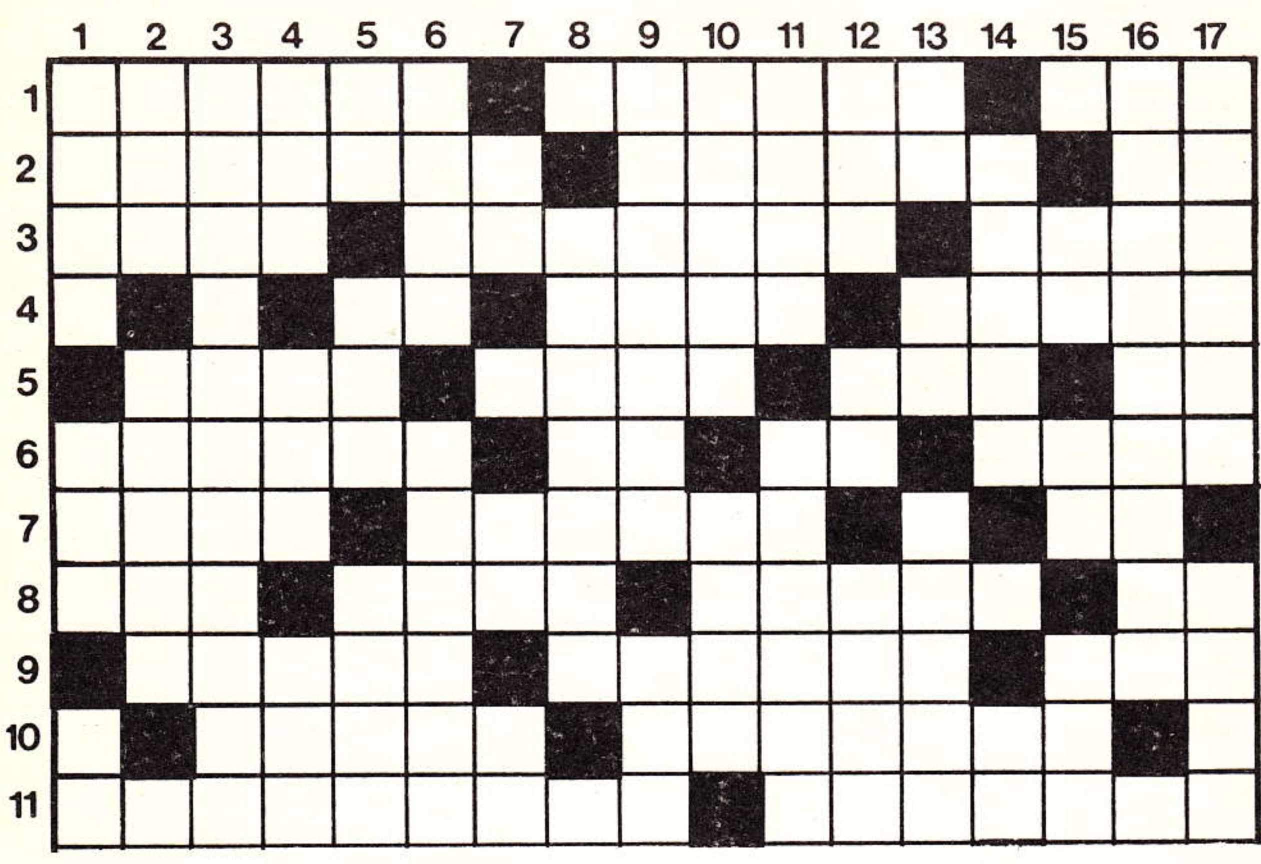
Sin duda, varios de nuestros lectores conocen la clásica adivinanza siguiente: un barco mide 300 metros de eslora y lleva 500 marineros. ¿Cómo se llama el capitán? Aquí hemos transformado la adivinanza en una cuestión más moderna y científica, de modo que, con un poco de deducción, podrás convertirte en una suerte de controlador aéreo: sabrás qué modelo de avión está aterrizando, cuántos pasajeros lleva a bordo, de dónde viene, qué velocidad puede alcanzar y cómo se llaman el comandante y su azafata principal.

MODELO	PASAJEROS	PROCEDENCIA	KM/H	COMANDANTE	AZAFATA
Ping 500					
Pong 501					
Tran 706					
Vía 708					



1) Los comandantes se llaman Quasimodo, García, Smith y Goldig.
2) El Ping 500 viene de Düsseldorf.
3) El Pong 501 es más pequeño que el que puede llevar a 300 pasajeros.
4) El que alcanza 900 km/h es conducido por Quasimodo.
5) El que pilota Goldig tiene una azafata llamada Renata.
6) Brigitte, una bonita marsellesa, trabaja en el que trae a 280 pasajeros y alcanza 750 km/h.
7) El Tran 706 no es el que viene de París, es decir, no alcanza los 800 km/h.
8) En cambio se está insinuando una relación entre la azafata Lola, de Sevilla, y el comandante García. Su avión no alcanza los 950 km/h. Otro, sí.
9) El Vía 708 salió de México, D.F., y tiene una capacidad inferior en 5 pasajeros que el que alcanza los 800 km/h. Lourdes no es la azafata del avión de Smith.
10) El avión que partió de Roma no es pilotado por un comandante cuyo apellido comience por G, ni es el que puede llevar la mitad de los pasajeros del avión que conduce Quosimodo.
11) La capacidad de los cuatro aviones, que vienen completos, es de 875 pasajeros.
12) Smith siempre se queja de que tiene el avión más lento. Y Lola, la sevillana, suele atender a sus compatriotas emigrados a Alemania.

CRUCIGRAMA



HORIZONTALES

1) Tributar homenaje de sumisión y respeto. / Que tiene excesiva cantidad de sal. / Adverbio que indica exceso, aumento o superioridad. **2)** Batracios pequeños. / Se traslada a pie. / Pronombre personal. **3)** Término señalado a una carrera. / Cierran un orificio con algo que obstruye el paso. / Incriminados, inculpados. **4)** Voz usada para arrullar a los niños. / Al revés, costumbre o ceremonia. / Hinchazón blanda de una parte del cuerpo, ocasionada por la serosidad infiltrada en el tejido celular. **5)** Sacerdote de la iglesia sismática griega. / El primer hombre. / Dado al culto de la religión y de las cosas santas. / Preposición inseparable que denota negación, privación o inversión. **6)** Piedra llana para ponerle una inscripción. / Voz de mando militar. / Preposición inseparable que indica unión o compañía. / Ora, hace oración. **7)** Pendientes. / Parte sólida y leñosa de los árboles. / Sociedad Anónima. **8)** Royal Air Force. / Extremidad del brazo. / Pone notas. / Entrega, otorga. **9)** Ciertos mamíferos roedores. / Vestimenta sacerdotal. / Río de Suiza, afluente del Rhin. **10)** Disfrutas. / Conjunto de dos chapas de metal que se pone a ciertos instrumentos para hacerlos sonar. **11)** Cada uno de ciertos corpúsculos que existen en el núcleo de las células. / Destruido, arruinado.



VERTICALES

1) Instrumento o artificio suficiente para atacar o defenderse. / Cualquiera de los dioses domésticos protectores del hogar. / Símbolo del actinio. **2)** Se precipita. / Detener, frenar, abortar. **3)** Dícese del salvaje que come carne humana. **4)** La hermana de mi mamá. / Líquido excrementoso, de color amarillo, expelido por la uretra. / Negro que se inmortalizó por su famosa cabaña. **5)** A tiempo. / Aparejo hecho con hilos, trabados en forma de malla. / Martillo grande de madera. **6)** Espacio corto de tiempo, pequeño lapso. / Mezclas harina con agua u otros elementos. **7)** Símbolo del samario. / Prefijo inseparable que denota negación o carencia. / Preposición que significa bajo o debajo de. **8)** Liberados los árboles de sus ramas superfluas. **9)** Pondré límites a algo o a alguien. / La señora plantígrada. **10)** Pico de los Andes, situado entre la provincia chilena de Cautín y la provincia argentina de Neuquén. / Matrimonio legítimo, pero no consumado. **11)** Querer, desear. / Cinturón adecuado para llevar cartuchos. **12)** Unidad práctica del grado de sensibilidad de las emulsiones fotográficas. / Río italiano. / Indígenas de la Patagonia argentina. **13)** Al revés, negación. / Símbolo del einstenio. / Senda por donde se abrevia el camino. **14)** Calor grande. / Contracción. **15)** Euskadiko Eskerra. / Existe. / Cocina al fuego. **16)** Dividida en partículas pequeñas. **17)** Nombre de mujer. / Individuo de un pueblo que en época remota habitó el centro de Asia.

JUEGA CON EL DICCIONARIO



Es sabido que un hombre de cultura media no conoce más de una quinta parte de las palabras de nuestra lengua y no utiliza más de la mitad de las que conoce. Desde luego, la proporción aumenta cuando se trata de un crucigramista como tú, compelido a descubrir nuevas palabras a cada crucigrama que resuelve o que deja sin resolver. Pero, ¿conoces el significado de estas palabras? Sólo uno es verdadero:



■ BAFEA
- a Chorrea.
- b Desperdicio.
- c Resopla.
- d Tejido suave de algodón.

■ BREGMA
- a Mineral líquido.
- b Estribo.
- c Cúspide de la cabeza.
- d Sustancia resinosa.

■ DESBALAGAR
- a Desnudar.
- b Olvidar las penas.
- c Quitarse algo de encima.
- d Desocupar.

■ DOÑEAR
- a Atemorizar.
- b Lastimar.
- c Galantear.
- d Danzar.

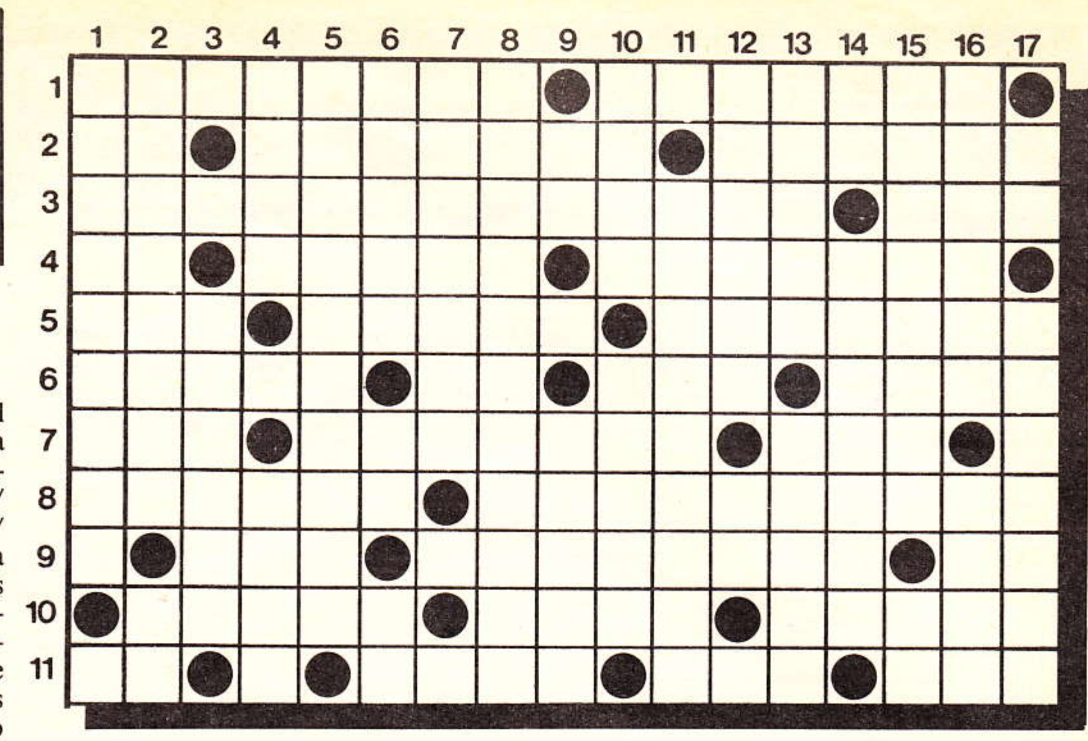
■ ESTERCAR
- a Abonar la tierra.
- b Empecinarse.
- c Tender las esteras.
- d Quitar lo enfermo o falso.

■ EXÓGENO
- a Mezcla de gases.
- b Figura geométrica.
- c Exabrupto.
- d Externo.

Si no has solucionado el juego anterior, he aquí una nueva oportunidad: una palabra y dos de sus acepciones, aunque mezcladas. Debes descubrir los dos significados de cada palabra.

GENTILICIO	Cierto pase de muleta (Tauromaquia).	Embocadura de puerto o río.
GOLA	Trozo de tubo que empalma otros.	Un baile asturiano.
GOLILLA	Insignia que usan los oficiales de artillería.	En Cuba, deuda.
GIRALDILLA	Relativo a las naciones.	Que pertenece al linaje.

CRUCI GRAMA



HORIZONTALES

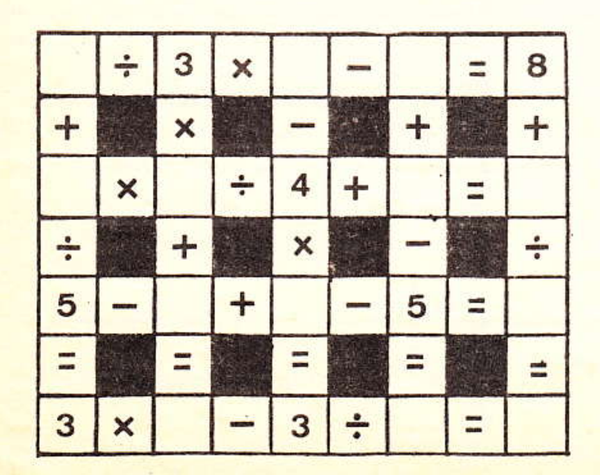
1) Unión de ciertas partes del cuerpo. / Pieza de la gorra que cubre las orejas. **2)** Terminación del aumentativo. / Daban vueltas en redondo. / Ricero, tubo de peluquería para mantener firme los rizos o rulos. **3)** La calidad de meticuloso. / Prefijo que significa tres. **4)** Terminación de infinitivo. / Ciudad de los EE.UU., capital del Estado de Oregón. / Enfermedad que seca el cabello y le impide crecer. **5)** Uno más uno. / Lanar. / Apretarse con el pisón o masa. **6)** (María) cantante española. / Alabo. / Ser arrastrado un cuerpo de arriba a abajo por su propio peso. **7)** Roda, parte de la quilla. / Causas piedad. / Mal, en inglés. **8)** Longitud del barco desde el codaste hasta la roda por la parte interior. / Guisábais. **9)** Marchará. / Alcaloide que se saca del tabaco, que en pequeñas dosis produce una ligera euforia, atenúa el hambre, la fatiga y es un excitante psíquico. / Afirmación. **10)** Muy pequeño. / Al revés, partícula que significa ser. / Destruyo. **11)** Moneda de cobre de los romanos. / Materia textil extraída de sus tallos. / Substancia dura, seca, soluble y de gusto acre, que se emplea como condimento. / Apócope de santo.

VERTICALES

1) Establecimientos para servir comida. **2)** Molestos, gravosos. / Existe. **3)** Dirigente soviético, sucesor de Lenin. **4)** Membrana coloreada del ojo, situada detrás de la córnea y delante del cristalino. / Rezan. **5)** Reforzarán por los cimientos un edificio que está amenazando ruina. **6)** Grita, da alaridos. / Apócope de papá. / Al revés, artículo neutro. **7)** Proyección cinematográfica más lenta que el rodaje. **8)** Aborrecimiento, maldición. **9)** Campeón. / Muy instruido. **10)** Onice, piedra. / Brazuelo del cerdo. **11)** Lugares destinados para conservar o reservar una cosa. **12)** Tesoro público y lugar donde se guarda. / Conjunción copulativa. **13)** Nombre del apóstol que vendió a Jesús. / Galicismo por común, trivial. **14)** Artículo. / Extraías una cosa de otra. **15)** Sitio donde se retira o acoge uno. / Pronombre personal 2.ª persona. **16)** Allane la superficie de una cosa. / Porción de tierra rodeada de agua. **17)** Escuché. / Desgaste producido por algo que roza.

ALGEGRAMAS

Te proponemos aquí que, utilizando los dígitos, completes las casillas vacías de forma tal que se verifiquen las operaciones planteadas, en sentido vertical y horizontal.



	÷	3	×		−		=	8
+		×		−		+		+
	×		÷	4	+		=	
÷		+		×		−		÷
5	−		+		−	5	=	
=		=		=		=		=
3	×		−	3	÷		=	

	×		−	8	÷		=	
+		×		−		+		+
7	+	3	÷		+		=	
−		÷		+		−		÷
	+		−	4	−		=	6
=		=		=		=		=
	+		+		÷	8	=	2

AUTODEFINIDO

Diversiones
Involuntarios
Junte
Ira
Méritos
Infusiones
Hechos
(Rev.) Confusión
Gomorresina aromática
(Rev.) Descomponer
Rueden
Das
Que sanan

Aportar
Epoca
Nombre de mujer
Molécula-gramo
Altura
Ilustre, abrev.

Clasifiquen
Ventila

Resonancia
Ofuscaciones
Cociné
Plana

Maremagnum (plural)

Consonante
Caminaríais
Raspé
Manganeso
Labráis
(Rev.) Cromo
Molibdeno
Dictador

Ser
Condimento

2
Idean
Del aire (plural)
Andrajo
Irlanda
No nacidas

Nombre de varón
Su señoría

Vedijudos
Donó
Denominación
Personaje bíblico
Americio
Dé ganas
Río francés

Canciones de cuna
Cierre de carta

Nenes
Toan
Templo judío
Nota

Galio
Indio filipino
Lutecio
Negación

Mujer casada
Breca
Cierta prenda femenina

Decreto del zar
Sociedad Anónima

LA CAJITA DE PANDORA

SALDOS Y RETAZOS

Ayer estuve en las rebajas de unos grandes almacenes. Necesitaba dos pañuelos azules y dos rojos. Me acerqué a una caja que tenía el título "100 pañuelos". Cuando dije al dependiente lo que necesitaba, consideró que aquella caja no me serviría. Cuando advirtió mi extrañeza, aclaró:

— Es que al menos uno de esos pañuelos es azul.

— Vale, es parte de lo que necesito...

— Dado cualquier par de pañuelos, al menos uno es rojo.— Cerró la conversación.

¿Por qué no me servía la caja? ¿Cuántos pañuelos de cada color puede haber para que se cumplan las dos afirmaciones del dependiente?

¡FUEGO!



Estás en una isla y se declara un tremendo incendio en el extremo sur de la misma. Sopla viento de ese lado, por lo que el incendio amenaza extenderse rápidamente y no parar hasta arrasar toda la superficie de tu mundo. El mar está poblado de tiburones y no tienes material alguno incombustible para cubrirte. Dispones de una bicicleta, una escalera, cuatro cajas de mandarinas, un paquete de cigarrillos, un mechero, tu ropa, una casa de madera, una brújula, un arco hecho por tí y flechas. ¿Cómo te salvarías del fuego?

SÚMAME LAS CORCHEAS

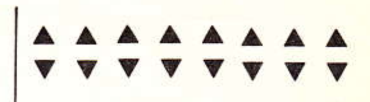
Salvo el grosero mercantilismo de ese sujeto edulcorado al que llaman Richard Clayderman, música y números parecen cosas poco compatibles, al menos a primera vista. Sin embargo, las palabras que ves abajo pueden transformarse en una suma, a poco que reemplaces cada letra por un dígito. Ojo: a letras iguales, número iguales. Pruébalo, sabiendo que sólo hay una solución correcta (o, al menos, nosotros no conocemos otra).

```
   P I A N O
 + M A N O S
 M Ú S I C A
```

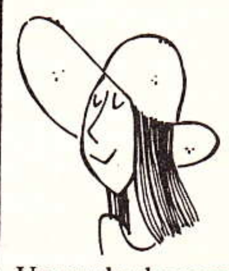
Pis, Tita: Piensa que las dos primeras letras de los sumandos dan un número de dos dígitos y en cuáles pueden dar.

DEPORTE

Preguntita rápida para lectores perspicaces: ¿Cuáles son los tres deportes en que el deportista cruza la meta de espaldas?



CON PELOS Y SEÑALES



Un muchacho y una chica se encuentran en una esquina.

— Soy un muchacho—, dice quien tiene el cabello oscuro.

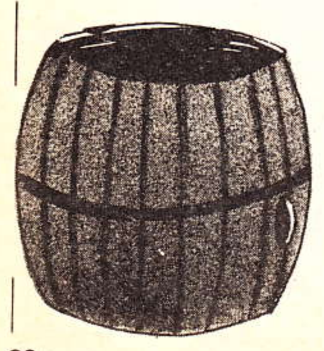
— Y yo soy una chica—, dice quien tiene el pelo rubio.

Si al menos uno de ellos miente, ¿quién es quién?

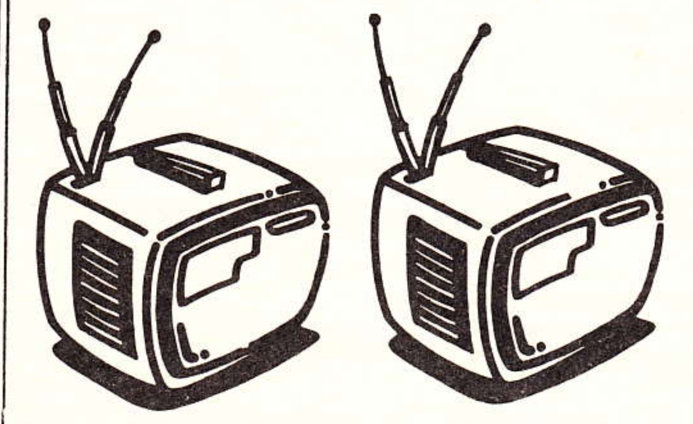


¿EL SER O LA NADA?

Esta pregunta acertijo se la hicieron a Solón y supo resolverla; Sartre, ya no. ¿Qué es aquello que no tiene peso, puede verse a simple vista y —colocado en un barril— hace que éste pese menos?



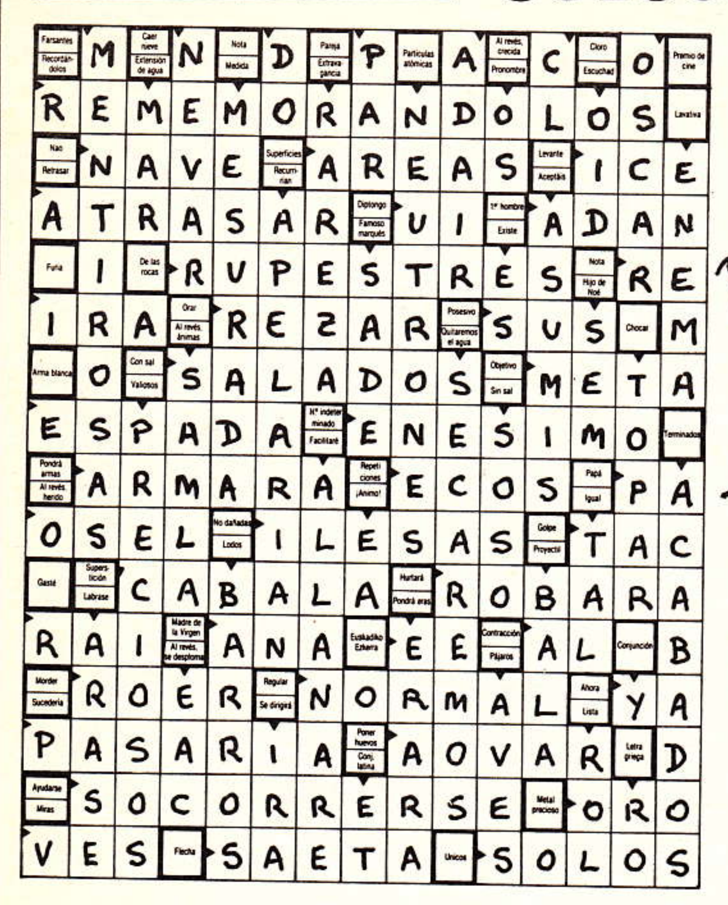
LOS TRES ERRORES



El 29 de febrero de 1981, la revista CUADERNOS PARA EL DIALOGO publicaba en su página 3 el dibujo que véis a la izquierda, pero lo reproducía en su página 28 (la página 3 incluía el sumario o índice y en la 28 estaba la nota ilustrada por el dibujo en cuestión), pero con los tres evidentes herrores que puedes apreciar... Vamos, si es que eres capaz de descubrirlos. ¿Cuáles son?

SOLUCIONES

PAG. 2



PAG. 5

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	T	E	G	U	C	I	G	A	L	P	A
2	O	S	A	D	A	S	■	P	U	R	E
3	L	A	S	■	N	■	H	O	G	A	R
4	E	S	A	S	■	H	A	L	A	G	O
5	D	■	■	D	I	A	G	O	N	A	L
6	O	C	A	■	A	M	A	G	O	■	I
7	■	A	B	A	N	A	M	I	■	A	T
8	A	N	O	S	■	C	O	A	R	T	O
9	M	A	N	A	R	A	S	■	A	R	■
10	■	P	A	R	I	S	■	C	R	A	C
11	S	E	R	■	P	E	L	E	A	S	E

PAG. 6

Cuadro 2: A) Lactante. B) Omnibús. C) Santulona. D) Nominante. E) Amputarán. F) Valijas. G) Achatando. H) Jugaban. I) Efeméride. J) Reyertas. K) Oyéndola. L) Suframos.

Cuadro 1:
Llamamos durante bastante tiempo y finalmente un viejo fue a abrirnos y nos condujo hasta una gran sala de antecámara.
(Leonardo Sciascia, *Los navajeros*)

PAG 7

	1	2	3	4	5	6	7
1	R	E	D	O	M	A	S
2	A	L	E	L	A	R	E
3	F	E	D	E	R	A	R
4	A	V	A	■	I	D	O
5	G	A	L	E	N	O	S
6	A	D	O	R	A	R	A
7	S	O	S	E	R	A	S

PAG. 3

2096									
1069	1027								
572	497	530							
339	233	264	266						
228	111	122	142	124					
170	58	53	69	73	51				
136	34	24	29	40	33	18			
115	21	13	11	18	22	11	7		
102	13	8	5	6	12	10	1	6	
96	6	7	1	4	2	10	0	1	5

Médico
Decorar
Tierna
Encarar
Delatar
Niebla

Nº	PAIS	CAPITAL	JEFE DE GOBIERNO	PARTIDO
1	Guatemala	Guatemala	Oscar H. Mejía	Dictadura
2	El Salvador	San Salvador	Alvaro Magaña	Democracia C.
3	Honduras	Tegucigalpa	Roberto Suazo	Part. Liberal
4	Nicaragua	Managua	Daniel Ortega	Frente Sandinista
5	Costa Rica	San José	Luis A. Monge	Part. Lib. Nac.
6	Panamá	Panamá	R. de la Espriella	Part. Rev. Dem.

PAG. 4

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	C	O	L	I	C	O	S	■	B	A	T	E	R	I	A	S	■
2	A	P	U	R	O	■	U	N	A	N	I	M	E	■	C	O	N
3	T	I	C	■	R	A	M	O	J	O	■	U	S	U	R	P	A
4	A	N	H	I	D	R	I	D	O	■	A	L	A	■	E	L	■
5	P	I	A	F	A	R	■	A	N	A	P	E	L	O	■	A	R
6	L	O	S	■	D	E	C	L	I	N	A	■	T	I	A	R	A
7	A	N	■	C	O	M	O	■	S	■	R	I	A	S	■	A	■
8	S	■	A	L	■	E	P	I	T	E	T	O	■	T	E	S	T
9	M	I	R	A	S	T	E	■	A	M	A	N	T	E	S	■	R
10	A	C	A	R	E	A	R	A	■	I	D	E	E	■	O	R	A
11	S	O	N	A	R	■	A	S	T	R	O	S	A	S	■	E	S

PAG. 5

"Aquel lugar estaba poblado de fantasmas para mí; su amplio espacio estaba colmado hasta el borde de recuerdos y de miedos." (*Espía de ayer,* Len Deighton)

PAG. 8

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	C	A	N	A	L	A	D	U	R	A	■	E	S	T	R	I	A
2	O	R	A	R	■	B	O	N	E	T	E	■	I	R	E	■	J
3	R	B	■	C	L	A	V	E	■	E	■	P	L	I	N	T	O
4	N	O	T	O	■	C	E	■	B	O	C	E	L	■	T	I	■
5	I	T	A	■	P	O	L	E	A	■	O	■	A	G	A	R	F
6	S	A	L	A	R	■	A	M	■	U	■	F	R	A	S	E	O
7	A	N	A	S	■	A	■	A	S	T	U	R	■	S	■	S	R
8	■	T	R	I	G	L	I	F	O	■	F	U	S	T	E	■	M
9	L	E	E	■	O	G	■	N	■	M	O	N	T	A	N	T	E
10	A	■	S	A	L	I	D	I	Z	O	■	C	■	R	O	■	R
11	R	E	■	B	A	S	A	■	R	■	C	I	M	A	C	I	O

PAG. 9

1) Despreciativo.
2) Expresión del rostro.
3) Llenos de ese humor viscoso que se seca en los párpados.
4) Mueble sostenido por uno o varios pies.
5) Pararse.
6) Partes exteriores de la boca.
7) Que no están cerrados.
8) Sirven para mirar.
9) Sonrisa.
10) Tornaron.
11) Transformó.

Sus ojos legañosos volvieron a detenerse sobre la mesa y la risa de sus labios abiertos se trocó en un gesto despectivo. (Dashiell Hammett *"Corkscrew"*)

PAG. 10

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	CO	LE	DO	COS	■	ES	TO	MA	TO	LO	GI	A
2	LI	GA	RA	■	ES	CA	MA	■	GA	■	RAN	GO
3	NA	■	DO	RI	CO	■	SE	TO	■	MA	DU	RA
4	BO	ZO	■	SO	RA	TA	■	RE	CI	TA	LA	■
5	■	CA	SO	RIO	■	HA	LA	RA	■	RI	■	LI
6	CO	LO	MA	■	SI	LI	CE	■	A	FE	RE	SIS
7	LO	■	TEN	DE	RO	■	TA	NI	CA	■	OS	TRA
8	QUIN	TA	■	BE	CO	QUI	NO	■	TA	BA	■	TA
9	TI	RA	BA	LA	■	SI	■	CO	LEC	TI	VO	■
10	DA	RE	■	RI	NOS	CO	PIA	■	TI	RA	MI	RA
11	■	AR	DE	A	■	SA	RA	PI	CO	■	CA	LA

PAG. 11

ORDEN	1	2	3	4
PALO	Espadas	Oros	Bastos	Copas
SIGNIFICADO	tener	mucho/poco	alegría/ tristeza	año
NUMERO	7	2	6	6
PROFECIA	Tendrás	mucha	alegría	1996.

PAG 12

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	P	A	R	A	S	I	T	O	S	■	P
2	E	N	O	J	O	■	A	R	O	M	A
3	R	E	C	O	P	I	L	A	D	A	S
4	E	G	O	■	A	D	A	N	■	D	E
5	Z	A	C	A	■	E	N	T	E	R	A
6	O	D	O	R	A	N	T	E	■	A	R
7	S	O	■	A	R	T	E	■	A	S	■
8	O	■	C	R	E	I	■	A	L	T	A
9	S	A	R	A	■	C	A	L	A	R	■
10	■	D	A	■	L	A	N	A	D	A	S
11	S	A	C	R	A	■	A	S	O	S	E

P	A	N	I	C	O	■	A	R	A	R
O	S	U	D	O	■	U	N	I	D	O
L	I	C	O	R	E	S	■	B	E	■
I	D	A	■	A	P	E	T	E	C	E
G	E	■	A	L	I	M	■	T	■	S
O	R	A	L	■	T	E	T	E	R	A
N	O	N	■	L	E	■	O	■	A	S
O	■	I	M	I	T	A	D	A	S	■
■	A	M	I	G	O	■	O	T	A	N
O	C	A	■	A	S	I	■	A	R	O
S	A	L	I	R	■	B	O	D	A	S

PAG. 14

COMPOSICION

"Esa noche, precisamente porque el marco era el mismo, al contacto con el hombre de carne y hueso, la vieja imagen se hizo polvo." (*La mujer rota*, Simone de Beauvoir)

PAG. 14

LOCA BIBLIOTECA

1) Sólo tengo tres libros, uno de cada autor. Cabe otra solución: que tenga dos libros y ninguno de ellos sea de los autores mencionados, pero es peregrina y engañosa.

2) Ahora no puedo tener sino cuatro libros, ya que Jorge Luis Borges jamás escribió (o jamás publicó) una novela. Sorry.

3) Analicemos: la primera afirmación es verdadera, ya que (contándola a ella) hago tres afirmaciones. La tercera es evidentemente falsa, ya que sabemos que tengo cuatro libros. Hasta aquí, todo bien, pero si analizamos la segunda, resulta que el sistema es incompatible consigo mismo, ya que si esa segunda afirmación es verdadera, es falsa; y si es falsa, es verdadera. No te preocupes, se han demostrado cosas más inverosímiles.

PAG. 15

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	P	I	C	A	D	U	R	A	■	G	L	A	U	C	A	■	C
2	A	L	I	J	O	■	U	M	B	R	A	L	■	A	M	P	O
3	T	O	P	I	N	A	D	A	■	I	C	A	R	I	A	■	R
4	E	T	A	■	A	L	O	N	G	A	R	■	A	R	I	A	S
5	N	A	Y	A	D	E	■	E	L	L	A	S	■	E	N	T	E
6	T	■	O	R	I	N	O	C	O	■	S	O	P	L	A	R	■
7	E	N	■	P	O	T	R	E	R	O	■	P	I	■	R	I	N
8	■	I	D	O	■	A	G	R	I	C	O	L	A	S	■	L	O
9	P	E	R	N	A	D	A	■	A	I	R	O	S	A	S	■	V
10	O	T	I	■	M	O	N	A	■	O	A	N	■	C	O	M	A
11	S	O	L	T	E	R	O	N	A	■	L	A	T	O	S	A	S

PAG. 13

A) DECISION PRECIPITADA

1	DxA
2 TxD	T8CR jaque
3 R2D	T8D jaque mate.

B) RENDICION INCONDICIONAL

1 TxP	RxT
2 T1A jaque	R2C
3 A6T jaque	RxA
4 T7A	D1D (para impedir D4T, mate)
5 TxP jaque	(y se rinden, ya que sigue DxPC, mate)

C) REMATE EN NEGRO

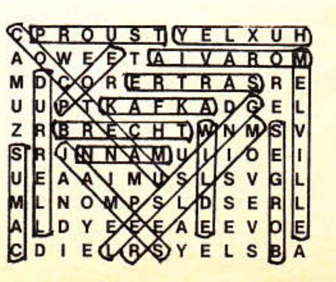
1	D5AD
2 D4C	T5A
3 D5T	P3CR

(Y las blancas se rinden, ya que si
4 D1D TxPD y hay derrumbe total)

PAG. 18

"La hiena era un héroe completamente poseído por su papel dramático" (*Penúltimos castigos*, Carlos Barral)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	T	R	A	T	O	■	O	I	R	S	E
2	R	O	L	O	■	P	I	N	E	A	L
3	A	D	E	P	T	A	S	■	G	■	L
4	M	E	R	A	■	T	■	C	U	N	A
5	A	■	G	I	R	A	S	O	L	■	S
6	■	S	I	S	E	■	■	L	A	S	■
7	L	O	A	■	N	O	T	A	S	E	N
8	E	T	■	O	D	I	A	R	■	P	O
9	G	A	R	R	I	D	O	■	R	A	E
10	A	N	■	C	■	O	S	C	A	R	■
11	L	A	V	A	I	S	■	O	D	E	R



PAG. 17

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	C	R	U	C	I	F	E	R	A	R	I	O	■	A	A	B	O
2	E	■	S	A	N	A	N	■	D	I	D	R	A	C	M	A	S
3	N	A	T	O	■	L	E	G	O	N	■	T	N	T	■	D	A
4	D	R	I	B	L	A	R	■	R	■	T	O	C	O	N	E	S
5	O	R	L	A	■	N	O	G	A	L	I	N	A	■	E	R	E
6	L	E	A	■	E	S	■	A	T	O	S	■	S	E	■	N	I
7	I	■	G	E	S	T	A	T	O	R	I	O	■	S	E	A	S
8	L	E	I	S	T	E	■	E	R	I	S	T	I	C	A	S	■
9	L	■	N	E	U	R	O	S	I	S	■	O	R	O	S	■	T
10	A	L	E	■	R	I	S	C	O	■	B	R	U	L	O	T	E
11	S	■	O	D	I	O	■	O	■	V	E	R	N	O	N	■	R
12	■	A	S	E	O	■	E	S	T	I	R	E	■	P	E	A	N
13	B	E	■	U	N	I	R	■	E	S	T	A	M	E	N	T	O
14	E	S	O	T	E	R	I	C	O	■	A	■	A	N	S	A	■
15	G	■	R	O	S	■	T	O	R	A	■	A	R	D	E	R	A
16	A	M	E	N	■	F	E	L	I	C	I	T	A	R	■	A	T
17	R	I	O	■	D	A	M	I	A	N	■	O	■	A	U	C	A
18	D	E	S	T	I	L	A	R	■	E	R	N	E	■	D	E	S
19	O	L	E	R	A	S	■	I	O	■	E	I	R	E	■	A	C
20	S	O	L	A	■	T	I	O	N	I	C	A	■	R	O	■	A
21	■	M	I	C	R	A	S	■	A	N	A	■	C	I	F	A	R
22	R	A	N	E	R	F	E	R	■	T	E	N	A	Z	A	D	A
23	U	S	O	S	■	F	O	R	M	I	D	O	L	O	S	O	S

PAG. 19

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	A	B	A	R	A	T	A	M	I	E	N	T	O	■	P	A	Z
2	N	I	C	O	T	I	N	A	■	N	A	V	I	D	E	Ñ	A
3	T	E	R	M	A	L	■	C	A	F	R	E	■	O	N	O	M
4	I	N	E	P	T	O	S	■	B	I	D	■	A	L	T	■	P
5	P	A	C	I	A	■	E	L	A	T	O	■	C	O	A	L	A
6	A	L	A	M	B	I	C	A	R	E	■	M	A	R	G	O	T
7	T	■	■	I	■	N	U	N	C	U	P	A	T	O	R	I	O
8	I	M	P	E	N	S	A	D	A	S	■	C	A	S	A	■	R
9	C	I	E	N	■	U	C	A	■	I	R	A	■	O	M	I	T
10	A	L	■	T	A	M	E	S	I	S	■	N	A	■	A	S	A
11	S	O	P	O	R	E	S	■	R	■	C	A	N	O	S	A	S

PAG. 20

"La gorra de cazador le protegía contra los enfriamientos de cabeza. Los voluminosos pantalones de tweed eran muy duraderos y permitían una locomoción inusitadamente libre." (*La conjura de los necios*, John Kennedy Toole)

PAG. 21

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	M	A	L	I	C	O	■	P	A	R	I	H	U	E	L	A	S
2	A	R	I	D	A	■	B	A	R	A	J	A	S	T	E	■	E
3	C	A	D	E	N	T	E	S	■	C	A	L	A	■	G	A	S
4	E	L	■	A	C	O	D	A	L	A	R	A	■	S	I	N	O
5	R	■	A	T	A	D	E	R	A	S	■	G	A	U	S	S	■
6	E	S	P	I	N	A	L	■	V	■	N	A	T	A	T	I	L
7	■	A	I	C	A	B	■	P	E	S	A	R	O	S	A	■	I
8	A	T	O	A	■	U	R	A	N	I	F	E	R	O	■	R	O
9	T	U	L	■	L	E	E	S	■	E	T	N	A	R	C	A	S
10	E	■	A	C	O	N	I	T	I	N	A	■	S	I	A	P	A
11	A	B	R	A	S	A	D	O	R	A	■	L	E	O	N	E	S

Si la suma que da cien interviene como sumando la mitad de la mitad de los indios, debe ser divisible por 4. Tanteando con 40 vemos que $40+40+20+10+1=111$; debe ser el múltiplo de 4 anterior: 36. Efectivamente: $36+36+18+9+1=100$.

Primera pesada: 4 en un platillo y 4 en el otro. Pueden pasar dos cosas.

a) **Si hay equilibrio,** las 8 son buenas. Segunda pesada: 3 de estas buenas con 3 dudosas (las no usadas). Si hay equilibrio la restante es falsa y en la tercera pesada (con una buena) sabrás si es más liviana o más pesada. Si en la segunda pesada no hay equilibrio y pesan más las 3 buenas, ya sabes que la falsa está ahí y que pesa menos. En la tercera pesada comparas 2 de las 3 dudosas: si una pesa menos, es la falsa; si hay equlibrio la tercera es la falsa. Si en la segunda pesada las 3 buenas pesan menos, el razonamiento es el mismo pero sabiendo que la falsa pesa más.

b) **Si no hay equilibrio,** en la primera pesada (4 y 4), las 4 restantes son buenas. Tenemos 4 buenas (llamémoslas 4B), 4 dudosas que pesan más (4D+) y 4 dudosas que pesan menos (4D—). Hacemos la segunda pesada así: 3D+ y 1D— en el platillo derecho y 3B y 1D+ a la izquierda. Y vemos tres posibilidades:

1) Si hay equilibrio, la falsa está entre las 3D— (que quedaron fuera y se procede como en el caso a).

2) Desequilibrio a la derecha, la falsa está entre las 3D+ del platillo derecho, caso análogo al anterior.

3) Desequilibrio a la izquierda, hay 2 posibilidades: que la D+ de la izquierda sea la falsa (y pesa más) o que lo sea la D— de la derecha (y pesa menos). Entonces la tercera pesada será la de comparar una cualquiera de ellas con una buena.

PAG. 22

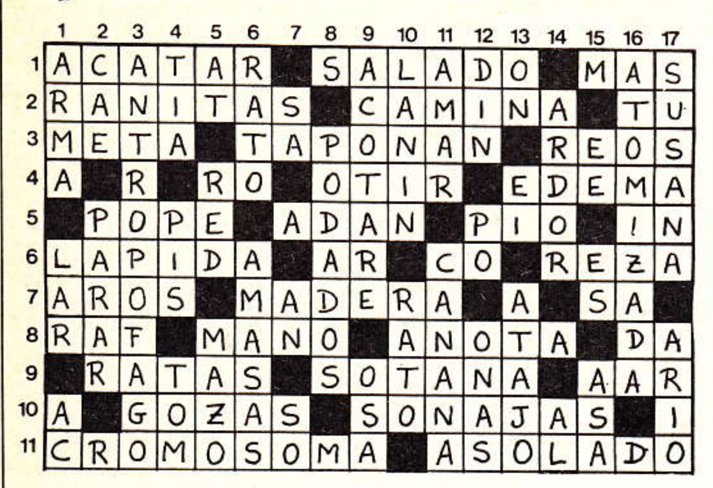
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	P	A	R	T	I	C	U	L	A	■	V
2	A	R	E	A	S	■	N	O	R	T	E
3	R	A	I	L	■	P	D	■	R	O	S
4	E	G	R	E	S	I	O	N	E	S	■
5	N	U	■	G	A	N	S	O	S	■	E
6	T	A	C	O	N	E	A	N	T	E	S
7	E	T	■	S	E	A	■	E	A	S	O
8	S	O	L	■	A	L	A	S	■	P	■
9	I	S	L	A	S	■	N	■	P	A	R
10	S	■	A	S	E	S	I	N	A	D	O
11	■	O	R	I	N	E	S	■	N	A	■

C	A	R	E	T	A	●	A	T	E	S
A	C	A	N	A	L	A	D	U	R	A
R	A	M	A	L	●	S	I	C	●	N
A	T	A	N	O	R	●	P	A	Z	●
B	A	L	A	●	A	B	O	N	O	S
I	●	A	●	E	S	O	S	●	N	O
N	U	D	O	S	●	T	I	M	A	D
E	S	A	S	●	P	I	D	E	L	E
R	E	●	A	R	E	N	A	S	●	R
A	L	A	D	O	S	●	D	A	T	O
S	A	L	O	N	E	S	●	R	E	S

PAG. 23

MODELO	PASAJEROS	PROCEDENCIA	KM/H	COMANDANTE	AZAFATA
Ping 500	300	Düsseldorf	900	Quasimodo	Lourdes
Pong 501	150	París	800	García	Lola
Tran 706	280	Roma	750	Smith	Brigitte
Vía 708	145	México	950	Goldig	Renata

PAG. 24



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	A	C	A	T	A	R	■	S	A	L	A	D	O	■	M	A	S
2	R	A	N	I	T	A	S	■	C	A	M	I	N	A	■	T	U
3	M	E	T	A	■	T	A	P	O	N	A	N	■	R	E	O	S
4	A	■	R	■	R	O	■	O	T	I	R	■	E	D	E	M	A
5	■	P	O	P	E	■	A	D	A	N	■	P	I	O	■	I	N
6	L	A	P	I	D	A	■	A	R	■	C	O	■	R	E	Z	A
7	A	R	O	S	■	M	A	D	E	R	A	■	A	■	S	A	■
8	R	A	F	■	M	A	N	O	■	A	N	O	T	A	■	D	A
9	■	R	A	T	A	S	■	S	O	T	A	N	A	■	A	A	R
10	A	■	G	O	Z	A	S	■	S	O	N	A	J	A	S	■	I
11	C	R	O	M	O	S	O	M	A	■	A	S	O	L	A	D	O



PAG. 25

BAFEA: Desperdicio. / BREGMA: Cúspide de la cabeza. / DESBALAGAR: Desocupar. / DOÑEAR: Galantear. / Estercar: Abonar la tierra. / EXÓGENO: Externo.
GENTILICIO: Relativo a las naciones. Que pertenece al linaje.
GOLA: Insignia de oficiales. Embocadura de puerto o río.
GOLILLA: Trozo de cubo. En Cuba, deuda.
GIRALDILLA: Pase de muleta. Baile asturiano.

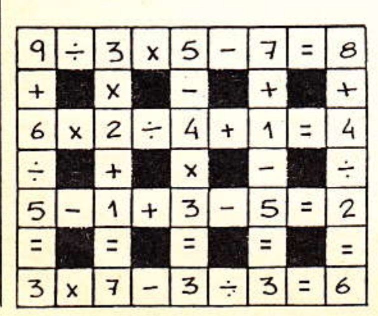
PAG. 26

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	C	O	M	I	S	U	R	A	●	O	R	E	J	E	R	A	●
2	O	N	●	R	O	L	A	B	A	N	●	R	U	L	E	R	O
3	M	E	T	I	C	U	L	O	S	I	D	A	D	●	T	R	I
4	E	R	●	S	A	L	E	M	●	X	E	R	A	S	I	A	●
5	D	O	S	●	L	A	N	I	O	●	P	I	S	A	R	S	E
6	O	S	T	I	Z	●	T	N	●	L	O	O	●	C	A	E	R
7	R	O	A	●	A	P	I	A	D	A	S	●	B	A	D	●	O
8	E	S	L	O	R	A	●	C	O	C	I	N	A	B	A	I	S
9	S	●	I	R	A	●	N	I	C	O	T	I	N	A	●	S	I
10	●	E	N	A	N	O	●	O	T	N	O	●	A	S	O	L	O
11	A	S	●	N	●	L	I	N	O	●	S	A	L	●	S	A	N

5	x	4	-	8	÷	3	=	4
+	■	x	■	-	■	+	■	+
7	+	3	÷	5	+	6	=	8
-	■	÷	■	+	■	-	■	÷
9	+	2	-	4	-	1	=	6
=	■	=	■	=	■	=	■	=
3	+	6	+	7	÷	8	=	2



PAG. 26



9	÷	3	x	5	-	7	=	8
+	■	x	■	-	■	+	■	+
6	x	2	÷	4	+	1	=	4
÷	■	+	■	x	■	-	■	÷
5	-	1	+	3	-	5	=	2
=	■	=	■	=	■	=	■	=
3	x	7	-	3	÷	3	=	6

PAG. 27

Diversiones / Involuntarios	E	Junte / Ira	U	Méritos / Infusiones	M	Hechos	A	(Rev.) Confusión / Gomorresina aromática	S	(Rev.) Descomponer	R	Rueden / Das	R	Que sanan
I	N	I	N	T	E	N	C	I	O	N	A	D	O	S
Aportar / Época	T	R	A	E	R	Nombre de mujer / Molécula-gramo	A	N	A	Altura / Ilustre, abrev.	C	O	T	A
E	R	A	Clasifiquen / Ventila	S	E	L	E	C	C	I	O	N	E	N
Resonancia / Ofuscaciones	E	C	O	Cociné	C	O	C	I	Plana	L	L	A	N	A
A	T	U	R	D	I	M	I	E	N	T	O	S	Maremagnum (plural)	D
Consonante / Caminarais	E	N	E	Raspé	M	Manganeso / Labráis	M	N	(Rev.) Cromo	R	C	Molibdeno / Dictador	M	O
A	N	D	A	R	I	A	I	S	Ser / Condimento	E	S	T	A	R
2 / Idean	I	I	Del aire (plural) / Andrajo	A	E	R	E	O	S	Irlanda / No nacidas	E	I	R	E
I	M	A	G	I	N	A	N	Nombre de varón / Su señoría	A	N	D	R	E	S
Vedijudos	I	Donó	U	Denominación / Personaje bíblico	T	I	T	U	L	O	Americio / Dé ganas	A	M	Río francés
V	E	D	I	J	O	S	O	S	Canciones de cuna / Cierre de carta	N	A	N	A	S
Nenes / Toan	N	I	Ñ	O	S	Templo judío / Nota	S	I	N	A	G	O	G	A
A	T	O	A	N	Galio	R	Indio filipino / Lutecio	A	E	T	A	Negación	N	O
Mujer casada	O	Breca	P	A	G	E	L	Cierta prenda femenina	M	A	N	T	O	N
E	S	P	O	S	A	Decreto del zar	U	C	A	S	E	Sociedad Anónima	S	A

PAG. 28

PAÑUELOS
Es evidente que, si se cumplen ambos enunciados del dependiente, no encontraría allí 2 pañuelos azules y dos rojos. En efecto, si dado cualquier par de pañuelos, uno de ellos es rojo y si —además— hay uno azul con seguridad, los 99 restantes tienen que ser necesariamente rojos.

FUEGO
Hay una salida; y muy inteligente. Se trata de hacer otro incendio en el medio de la isla. Con el viento sur, ambos incendios llevarían más o menos la misma velocidad de arrase, por lo que al llegar el primero al medio de la isla, donde la tierra ya está arrasada y —por tanto— el fuego apagado, se apagaría. Al final, tendremos una isla totalmente arrasada, pero tú te habrías salvado.

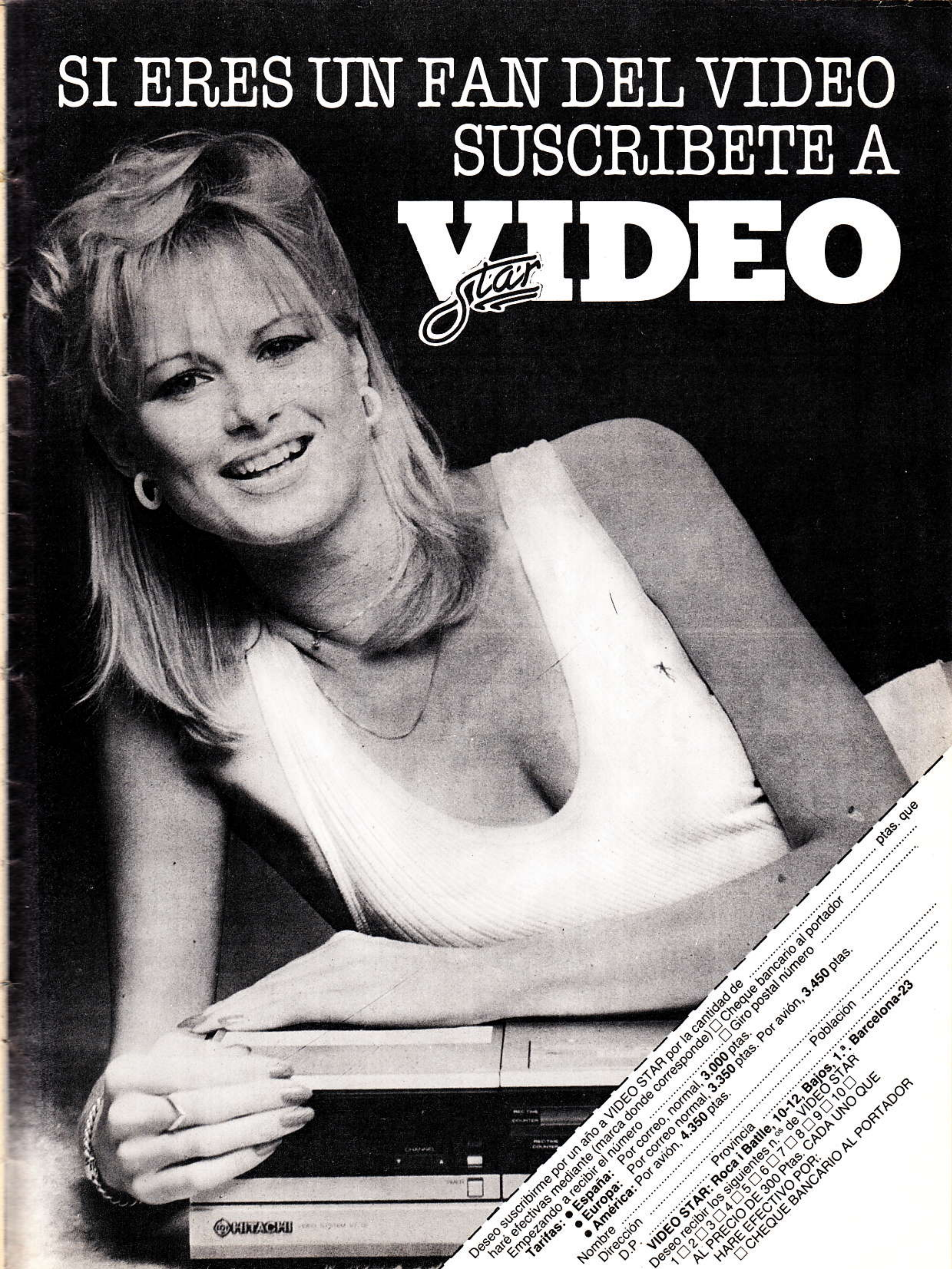
LOS TRES ERRORES
1) El año 1981 no fue bisiesto, por lo que no hubo 29 de febrero.
2) CUADERNOS PARA EL DIALOGO desapareció antes de 1981.
3) Errores se escribe sin hache.

SUMA MUSICAL
92567
+ 15678
108245

DEPORTES
La natación (estilo espalda), el remo y el salto de altura.

PELOS
El chico es el del cabello rubio y la chica la del pelo oscuro. Si uno de los dos mintió, los dos debieron hacerlo.

EL SER
Un agujero.



SI ERES UN FAN DEL VIDEO
SUSCRIBETE A
STAR VIDEO
HITACHI
Deseo suscribirme por un año a VIDEO STAR por la cantidad de .... ptas. que
haré efectivas mediante (marca donde corresponde) ☐ Cheque bancario al portador
Empezando a recibir el número .... ☐ Giro postal número ....
Tarifas: • España: Por correo, normal, 3.000 ptas.
• Europa: Por correo normal, 3.350 ptas. Por avión, 3.450 ptas.
• América: Por avión, 4.350 ptas.
Nombre ....
Dirección .... Población ....
D.P. .... Provincia ....
VIDEO STAR: Roca i Batlle, 10-12, Bajos, 1.ª. Barcelona-23
Deseo recibir los siguientes n.os de VIDEO STAR
1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐
AL PRECIO DE 300 Ptas. CADA UNO QUE
HARE EFECTIVO POR:
☐ CHEQUE BANCARIO AL PORTADOR

TRES JUEGOS DE CARTA[S PARA] LOS QUE ODIAN LAS CA[RTAS]

Hay muchos que se sienten atraídos por los juegos de cartas pero hay algunos que no quieren ni oír hablar de ellas. Si tu conoces alguna de esas raras aves, dile que hay juegos de naipes pensados para ellos. El azar, desconocer las cartas del adversario y la complicación de algunas reglas en los juegos de baraja, son algunos de los motivos que aducen aquellos que dicen: "odio jugar a cartas". De todas maneras también hay juegos para ellos. Los otros juegos que os proponemos son sencillos y divertidos y aquellos que dicen que jugar a las cartas es muy aburrido, pueden hallar en ellos la excepción a la regla. En principio estos juegos de baraja no tienen reglas complicadas ni interviene la suerte,

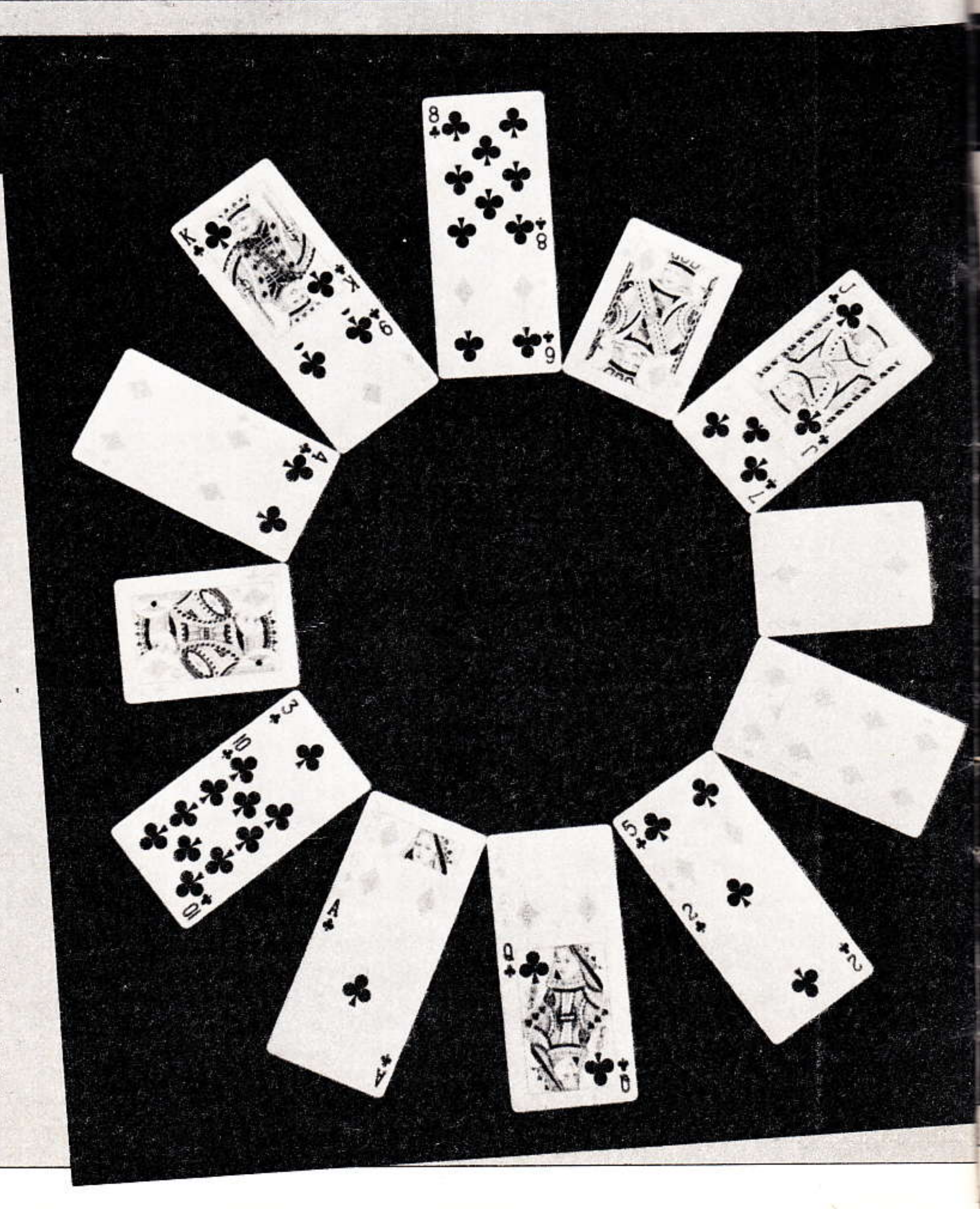
LA

En este juego intervienen **dos jugadores** y se juega sobre el tapete y de manera descubierta, empleando una baraja de 52 cartas.

Reglas: Cada jugador coge un palo completo, por ejemplo carró o pic y se echa a suertes quien ha de poner la primera carta. Una vez jugada la primera carta, cada jugador de modo alternativo juega las cartas de su elección formando un círculo, como si cada una de las cartas ocupara una "hora" en el cuadrante de un reloj.

En la primera vuelta, cada carta tiene que estar sola en su "hora" después, cuando las 12 primeras ocupan su sitio, los jugadores han de seguir colocando sus cartas, una a una, de manera que no haya más de tres en cada "hora", como se muestra en la figura 1. Pero hay que tener en cuenta que no hay que poner las cartas alegremente, sino preparando la táctica de la segunda fase o de los "segundos".

En esta fase se continúa con el turno correspondiente y el que le toque jugar puede elegir el paquete de "hora" que quiera, siempre y cuando en el mismo haya por lo menos una carta de su palo, independientemente del número de cartas que haya en el montón. Una vez elegida la "hora" tiene que distribuir las cartas en las siguientes "horas", una a una, siguiendo el sentido de las manecillas del reloj. El jugador escoge la carta que pon en cada "hora",



AS PARA
RTAS

POR
JORGE QUINTANA

sino el conocimiento, del adversario, la observación y la captación sicológica. Por ello lo mismo que pedimos a aquellos que detestan jugar es que al menos prueben. No se arrepentirán. La baraja que emplearemos es la francesa.

HORA

para después recoger todas las cartas que encuentre allí donde haya caído la última de su "segundero", siempre y cuando

- la "hora" tenga exclusivamente 2 ó 3 cartas.
- la carta más fuerte de la "hora" sea de su color o que no haya ninguna carta del adversario (en caso de igualdad no se recoge la "hora").

El mismo jugador debe recoger las "horas" precedentes, en sentido inverso de las agujas del reloj, si se dan las mismas condiciones precedentes.

La partida finaliza cuando ya no es posible hacer ninguna baza y los jugadores cuentan sus puntos: Todas las cartas tienen el valor que indican, salvo el Rey, la Dama, la Jota y el As, que valen 20 puntos.

Para mayor comprensión te explicamos la jugada del ejemplo gráfico. Supongamos que tiene que jugar aquel que tiene los tréboles. En tal caso es aconsejable que éste juegue la "hora" que tiene una J y el 7 de tréboles. Recoge las dos cartas pone el 7 de tréboles sobre el 2 de carró, después la J de tréboles sobre el 6 y del 10 de carró. La primera carta que ha puesto es más alta que las otras de la "hora" correspondiente, entonces el jugador recoge las tres cartas. Igualmente puede coger la "hora" precedente, ya que contiene dos cartas y la suya es la más alta.

WATERLOO

En este juego tienes que emplear tu astucia al máximo, ya que las cartas de tu adversario son las mismas que las tuyas.

En el Waterloo intervienen dos jugadores y se emplea una baraja de 52 cartas francesas.

Para este juego se extraen los trece corazones y los trece pics. Uno de los jugadores coge todos los pics y el otro todos los corazones. Cada uno escoge una carta y la pone boca abajo sobre el tapete, para después volverlas. El que tenga la carta más alta es el que baza, pero si los dos tienen cartas del mismo valor, la baza es nula y se vuelve a coger cartas. El ganador es el que se ha llevado el mayor número de bazas o sea el que se ha ganado siete de las trece. Es evidente que para ganar, tienes que arreglártelas para que tu adversario gaste sus cartas más altas para ganar las tuyas más bajas. Para esto, como te decíamos al principio, es tan importante la astucia como la memoria.



LA GOTA GORDA

Como los anteriores, este es un juego para dos y el material una baraja francesa de 52 cartas, además de papel y lápiz.

En principio tienes que fijarte un objetivo anotándolo en un papel sin que tu adversario lo vea.

Se reparten cinco cartas una a una y el resto de la baraja se deja en medio de la mesa, entre los dos jugadores y boca arriba.

Cada jugador recoge sus cartas y las extiende sobre la mesa y después anota su objetivo secreto.

Objetivos:

- una mano que se componga únicamente de figuras.
- una mano que se componga únicamente de cifras.
- todas las cartas del mismo palo.
- progresiones (AS, 3, 5, 7 y 9 o Rey, Jota, 9, 7 y 5).

El objetivo tiene que incluir las cinco cartas de la mano obligatoriamente. Después de la elección el juego es totalmente transparente. Los jugadores cogen por turno una carta del mazo y la integran o no a su juego. Después, como siempre deben tener cinco cartas en la mano, tiran boca arriba la carta que no les sirva para ligar el juego que se han prefijado. Las cartas descartadas no pueden ser cogidas por ningún jugador, al contrario de lo que se hace, por ejemplo, en el juego de la canasta o en el del gin-rummy. Estas cartas desechadas sólo podrán utilizarse si se hubieran acabado las cartas del mazo y sólo a objeto de finalizar la partida.

Cuando un jugador ha cumplido el objetivo, que se había fijado, anuncia: "¡La Gorda!", enseña sus cartas y da como prueba lo que había anotado en el papel. Esto sólo podrá cantarlo en el momento en que haya cogido la última carta que necesitaba para cumplir su objetivo.

Cuando un jugador canta "la Gorda" obtiene 30 puntos más el valor de las cartas que tenga en mano su adversario, teniendo en cuenta que los ases valen 20 puntos, las figuras 10 puntos y el resto de las cartas su valor nominal. Pero cuidado, si antes de que alguno de los jugadores cante "la Gorda" el adversario descubre el juego que el contrario se ha fijado cantará "Stop", anunciando el juego que cree sigue el adversario. Si acierta, obtendrá 50 puntos, más el valor de las cartas que tiene el otro. Pero si no acierta, deberá contabilizar 50 puntos menos más las cartas que posea en la mano. Normalmente estas partidas se realizan a un máximo de 500.

VIENE DE LA PAGINA 16

Rick Deckard, el viejo **blade runner** metido a investigador histórico, no las tenía todas consigo y en esos momentos echó de menos sus ordenadores. No obstante para pensar mejor se metió en una posada, cercana a un gimnasio y bebió varias copas del espeso vino de Creta. A la mañana siguiente se dirigió a la mansión de Platón, próxima al estadio olímpico. Al llegar se presentó y un esclavo lo hizo pasar a un tranquilo jardín. Allí estaba Platón, sentando en un banco, con la cabeza apoyada en un puño, cuyo brazo a su vez se apuntalaba en una rodilla.

–Platón –dijo Rick–, vengo a verte, porque tengo una idea acerca del asesino ¿Me quieres ayudar?

–Es extraño descubrir que un persa pueda tener alguna idea de algo –dijo Platón con indudable desprecio.

–He contemplado la posibilidad de que Critias, a través de un esbirro lo haya hecho y allí estaba Argón, pero éste es demasiado viejo y honesto para ensuciarse las manos...

–Pero Critias aunque sea tirano olvidó el asunto –apostilló Platón.

–Por lo que sé, Alcibiades es un muchacho rencoroso y muy celoso, tú le quitaste el puesto después de todo.

–El maestro no tenía preferidos, salvo él mismo.

–Hippias es un sofista y los sofistas quieren hacer de la enseñanza un negocio, cosa que Sócrates obstaculizaba.

–Pero el negocio se hará de todas maneras, yo mismo fundaré una Academia.

–Xantipa, su mujer lo detestaba, porque quería mejor posición social y porque aún es joven para merecer el favor de algún hombre.

–A ella le hubiese bastado con recibirlos mientras él enseñaba en el ágora...

–Y por último estás tú, que le envidiabas terriblemente...

–Cada instante que transcurre me convenzo más de la estupidez de la raza persa.

–Pero eres demasiado inteligente y ambicioso para hacer algo por una cuestión personal. Te diré lo que sucedió.

–Adelante.

–El instigador del asesinato fue Critias, que seguía considerando a Sócrates un peligroso subversivo del Estado, pero no se valió de Argón ni de ninguno próximo a su corte, sino de Xantipa, convencida por la misma persona que ayer por la mañana le entregó el veneno.

–Es una hipótesis como otra cualquiera.

–Lo sería si no fuese, porque tú fuiste esa persona, Platón.

–Yo que tú, no aseguraría tal cosa.

–Pues la aseguro. Ayer cuando fui a casa de Sócrates y me recibió Xantipa, vi tu túnica sobre el sillón y por si eso no bastara, cuando abordé a Sócrates y a ti, después de la discusión con Alcibiades, me llamaste por mi nombre y aludiste a mi nacionalidad, sin que yo los hubiese mencionado.

–Nada de lo que dices podrás demostrar ante el tribuna, además también me has acusado de ser cómplice de Critias y eso es muy peligroso para la salud.

–Critias es un político muy intuitivo y sospecha que tú tienes ambiciones políticas. Por allí has comentado la idea de fundar una **república.**

–¡Maldito persa! –gritó Platón rojo de irá.

–Tranquilízate Platón –dijo Rick tratando de detenerlo–, yo no puedo alterar el curso de la historia, pero me divertirá mucho leer tu versión en **La Apología** y en el futuro sembrar la duda.

–Platón se avalanzó sobre Rick y éste no tuvo más opción que sacar su pistola y disparar al tronco de una higuera que se incendió de inmediato.

–Por Zeus! –exclamó Platón y Rick aprovechó para huir hacia su máquina del tiempo.

...LOS SECRET...

El terrible gorila Kong ha raptado a la novia de Mario, el carpintero. Este apasionante videojuego de CBS Coleco Visión consiste en que ayudemos a Mario a rescatar a su amiga, pero conocer los trucos, y sortear las trampas y dominar al gran gorila cuesta muchos duros en los salones de juego.

Kong es un gorila muy estúpido que ha raptado a la **novia** de **Mario,** el carpintero y la ha llevado a la parte más alta de un edificio. Tú asumes el papel de Mario y en cuanto pones la moneda has de procurar su salvación sorteando bolas de fuego, barriles, rampas y luchando contra Donkey Kong, pero a medida que subes los peligros son mayores.

Para salir airoso de esta aventura necesitas mucha habilidad y estrategia. Lo primero que tienes que aprender es a moverte, saltar y golpear con Mario y después planear cuidadosamente tu camino hacia la terraza del edificio. Apenas oyes los gritos de la chica, Mario sale en su ayuda, pero cada vez que alcanzas un nivel, Kong coge la chica y la lleva a otro superior. Hay cuatro niveles diferentes y son las otras tantas fases que has de aprender a jugar a la perfección. Estas fases son A, Rampas; B, Ziggurat: C, Ascensores y D, Cinta transportadora. La secuencia en que estas fases se presentan a medida que asciendes por el edificio son:

A-B-A-C-B-A-D
C-B-A-D-A-C-B
A-D-A-C-A-B
A-D-A-C-A-B
A-D-A-C-A-B

Estrategia a seguir

Fase A: Esta es la fase de las Rampas y aparece tres veces antes de llegar a la Cinta Transportadora. Tienes que subir por ellas y llegar hasta la terraza donde está la chica, evitando toparte con los Barriles. hay tres niveles de dificultad:

Nivel 1: Este es el más fácil de los tres. Has de alcanzar lo más rápido que puedas el "Punto 3". Un barril vendrá rodando hacia ti y tú deberás saltarlo. Si has tenido alguna demora, te conviene esperar en el "Punto 2" y dejar que pase por encima de ti. Después sigue tu camino. Cuando hayas alcanzado el "Punto 4" lo más conveniente es esperar entre dos escaleras y saltar todos los barriles necesarios hasta que desaparezca el peligro, entonces tienes que subir por la escalera de la derecha. Continúa a toda velocidad hasta el "Punto 5" y allí al P. 7, saltando todos los barriles que encuentres mientras corres. Si has tenido algún problema por el camino, es mejor que te detengas en el P. 6 y allí esperes a que pasen por encima de ti todos los barriles. Después sube al P.7 por la escalera.

Nivel 2: Aquí el juego es más rápido. Sin la menor dubitación tienes que alcanzar el P.2, pues si eres los suficientemente veloz podrás esquivar el primer Barril de Kong. Pero atención, un segundo barril bajará por la Escalera delante de ti y tendrás que saltarlo. Apenas lo hayas hecho, detente un instante por si un tercer Barril para por encima de ti. Continúa tu camino. Cuando hayas llegado al P.4, espera entre las Escaleras hasta que pase el peligro y puedas subir hasta el P.5. Aquí espera a los Barriles debajo del Martillo. Cuando aparezca el primer Barril tienes que saltarlo y al mismo tiempo coger el Martillo. Continúa con mucho cuidado hasta el P.6., **deteniéndote** para golpear a los Barriles. **No destruyas Barriles mientras te mueves.** Una vez en el P. 6 espera a que se te agote el Martillo, pero ten cuidado porque un Barril estará cerca de ti. Sáltalo si es necesario y continúa hasta el P.7.

Nivel 3: Este es el juego más rápido de las Rampas y como no podrás ser más veloz que el primer Barril del gorila, espera en el P.1 y una vez el Barril ruede hacia ti, sáltalo y avanza. Al llegar al P.4, has de esperar entre Escaleras para seguir adelante.

Fase B: Esta fase de Ziggurat aparece dos veces antes de llegar a la Cinta Transportadora y en ella hay que retirar los Remaches para salvar a la chica y hacer que la estructura colapse a Donkey Kong y lo lance de cabeza al vacío. En esta fase es más importante la precisión que la velocidad. Entre los peligros que te acecharán están las Bolas de Fuego. Ten mucho cuidado con ellas y, sobre todo, recuerda lo siguiente:

1) Ignora a los Premios, salvo que los tengas a mano.

2) Las Bolas de Fuego no pueden cruzar por un **hueco sin Remache,** y tú para hacerlo deberás **saltar.**

3) Las Bolas de Fuego aparecen siempre por tu lado opuesto, si estás a la derecha vendrán por la izquierda y viceversa.

Los **caminos** son guías y en alguna ocasión tendrás que cambiar de camino a mitad de él. El camino **naranja** has de seguirlo si las Bolas de Fuego entran por la parte inferior. En este caso has de correr sin dudarlo para coger el Martillo en el P.1 y destruir las Bolas de Fuego que puedas. Después seguir el cami- [illegible] no y coger los Remaches [illegible]

El camino [illegible] de Fuego en [illegible] En este caso tendrás [illegible] un lado a la vez y es un proces[illegible] cil. Cuando llegues al P.2, las Bolas de Fuego tienen que estar en los pisos superiores, por lo que tendrás que bajarte por las Escaleras para sacar los Remaches de abajo y luego volver al P.2 y coger el Martillo. Con él destruye algunas Bolas de Fuego y coge los últimos Remaches.

Fase C: Esta es la fase del Ascensor, aparece una vez antes de la Cinta Transportadora y el objetivo es llegar a la plataforma de la novia de Mario. Lo más importante en esta fase es la velocidad pero también tu habilidad para el salto. El camino básico es un paseo rápido a través de los ascensores.

Lo primero que has de hacer es subir hasta el P.1 coger el Premio y bajar. Con esta maniobra confundes a las Bolas de Fuego del P.3. Cuando alcances el P.2 tienes que esperar hasta que una Bola de Fuego se pierda por una de las Escaleras. Después salta pero asegurándote de que el Peldaño al cual lo haces está por debajo de ti. Después salta al rellano del P.3 y baja por la Escalera por donde no está la Bola de Fuego. En el P.4 coge la Fiambrera y salta rápidamente desde el rellano del 4 al Ascensor **de bajada** del P.5 para llegar al Peldaño del P.6. Todo este movimiento tienes que hacerlo sin dudar, procurando que el Ascensor esté por encima de ti cuando saltes a él. En el P.7 todos los Peldaños son seguros. Para el caso de los Peldaños inseguros lo mejor es esperar hasta que pase el Muelle asesino y después moverse con rapidez, pero atentos a las Bolas de Fuego. Al llegar al P.8 debes permanecer muy quieto y esperar pacientemente a que el Muelle salte por encima de ti. Después planifica tu camino a la cima.

Fase D: Esta es la cuarta y última fase. Es la de la Cinta Transportadora y la más difícil de dominar, especialmente el movimiento. Aquí si vas a favor de la cinta irás el doble de rápido y si vas en sentido contrario, tu paso se demora considerablemente. Es muy importante en esta fase que domines el Martillo y que llegues cuanto antes a la cima, ya que co-

ETOS DEL GORILA

tienes más puntos y consigues que salgan menos Bolas de Fuego. Además has de saber que el movimiento de Donkey Kong determina que la Cinta se mueva de izquierda a derecha o viceversa. También que el Horno tiene que ser evitado y que las **Bolas de Fuego aparecen por tu lado.**

Cuando llegues al P.1 detente y no cojas el Teléfono hasta que no salgan todas las Bolas de Fuego del lado izquierdo de la pantalla. Después sigue tu camino, con el Teléfono, por supuesto. Al llegar al P.2 asegúrate que no baja ninguna Bola de Fuego por la Escalera. Si baja coge el Martillo y destrúyela, pero si no baja no te preocupes por el Martillo. En el P.3 salta por encima de uno o dos Tubos de Cemento, pues aunque vayas lentamente por culpa de la Cinta lo puedes hacer. Cuando lo hayas hecho calcula un nuevo salto que te deje al pie de la Escalera del P.4. Después trepa hasta la cima, y rescata a la Novia y prepárate para una nueva pantalla.

ELEMENTOS

Donkey Kong: El Mono Estúpido es quien, además de raptar a la Novia de Mario, te arroja las armas que te acosan. Aunque no te persigue, procura no acercarte a él.

Mario: Es el carpintero saltador **(jumpman).** A él debes conducir por rampas, ascensores y andamios, y ayudar a eludir los peligros, saltar y destruir armas enemigas para rescatar a su Novia.

Novia: Rescatarla y obtener su beso mágico es la meta, pero si quieres alcanzarla debes ignorar sus gritos de socorro.

Rampas: Por ellas puedes subir o bajar. Los Barriles y los Rayos bajan, mientras que las Bolas de Fuego suben.

Escaleras: Son imprescindibles para llegar al piso superior (también puedes bajar si es necesario), pero no debes quedarte debajo de ellas porque allí estarás a merced de tus enemigos. Recuerda que es imposible subir o bajar por una escalera rota.

Ascensores: Estos suben y bajan a una velocidad constante. Tú debes saltar en aquellos que ascienden cuando estén algo más abajo de tu nivel y en aquellos que bajan, cuando están por encima de ti.

Andamios: Subir a los andamios requiere bastante práctica y conocer cuáles son los seguros y cuáles los peligrosos.

Cinta Transportadora: El movimiento de la cinta es determinado por Donkey Kong y puede ser de derecha a izquierda o viceversa. Si sigues su dirección irás el doble de rápido y el doble de lento si vas en sentido opuesto. Las dos maneras pueden o no ser ventajosas.

Premios: A[illegible]mo Teléfonos, Fiamb[illegible]os te dan puntos [illegible] perderlos para no [illegible] tu cami[illegible]

[illegible]us: Te sirven pa[illegible]cumular puntos al [illegible]nal de cada pantalla y también como cronómetro. Cuando marque 000 estás liquidado.

Martillos: Es la única arma que tienes para destruir Bolas de Fuego, Barriles, etc., aparecen en las fases A, B y D. Para cogerlo tienes que dar un salto recto hacia arriba. Para destruir a tu enemigo, espera que éste se acerque, aunque no demasiado, y sobretodo **no te muevas cuando des el golpe.**

Bolas de Fuego: Son lentas, pero también muy agresivas y listas, ya que pueden husmearte y perseguirte. Se deslizan por las Escaleras con mayor rapidez que tú.

Barriles: Si bien ruedan siempre hacia abajo por las Rampas, también pueden volcarse y caer por las Escaleras, destruyéndote si estás debajo de ellas. Lo mejor es evitar los Barriles, pero si te enfrentas a ellos pueden destruirlos con el Martillo o bien saltarlos.

Tubos de Cemento: Hay que evitarlos porque te destruyen, pero si tú los destruyes con el Martillo, consigues una buena puntuación extra.

Rayos: Son esferas azules y su comportamiento es similar al de los Barriles.

Muelle: Es una especie de "muelle asesino" que actúa con rapidez y pude destruirte si no actúas con cuidado. Sólo ataca en algunos Andamios. Fuera de ellos permanece rígido.

Horno: Produce las Bolas de Fuego. Ignóralo.

Remaches: Hay que sacarlos saltando sobre ellos y una vez conseguido salta.

Huecos: Se produce cuando sacas los Remaches y sólo puedes superarlos saltando. Las Bolas de Fuego no pueden cruzarlos.

Atrévete al desafío de los Video-Juegos

SPECTRAVIDEO™



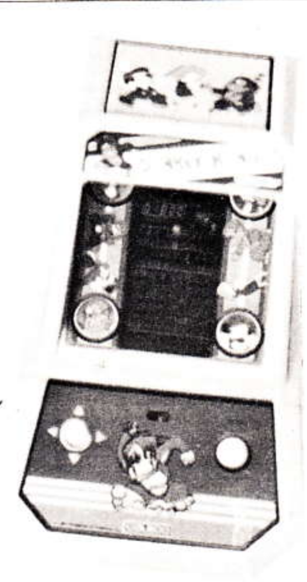
MONITOR

EL VUELO DE LA SUPERGIRL



Tras la declaración de Christopher Reeve de que el Superman III era el último, en Londres ya están preparando un filme que tiene como protagonista a **Supergirl** y que estará en los cines el próximo verano. La actriz Helen Slater encarna a los supermuchacha, tiene 19 años y procede de Nueva York. Entre los actores seleccionados figura Faye Dunaway, Peter O'Toole, Peter Cook y Brenda Vaccaro y todos están muy contentos de ayudar a la Chica de Acero. Como muchos recordarán, Supergirl es prima de Superman, su nombre civil es Linda Lee Danvers, y es reportera de la cadena KSF-TV de San Francisco.

EL ULTIMO DONKEY KONG



Esto es lo absolutamente último de la famosa serie de los "Donkey Kong": la versión mini del juego Arcade. Palanca de mando, efectos sonoros y presentación en colores. El célebre "Mario" intenta siempre liberar su bella prisionera del terrible gorila. Pero esta vez tiene que evitar todos los peligros: barriles que ruedan, bolas de fuego, vallas electrificadas, etc., y hacer su recorrido de salvamento en un tiempo determinado. No es fácil pero si apasionante. El precio aproximado es de 15.000 ptas.



S.O.S.

Un juego en dos episodios donde la meta es de permitir a un piloto naufragado de llevar sano y salvo a un barco providencial. Cuando el piloto se dirige a la isla, tiene que enfrentar el ataque de tiburones, y una vez ha llegado, combatir a los que le quieran devorar. Cuidado con los cocodrilos, los cocos que se caen pueden noquearte.



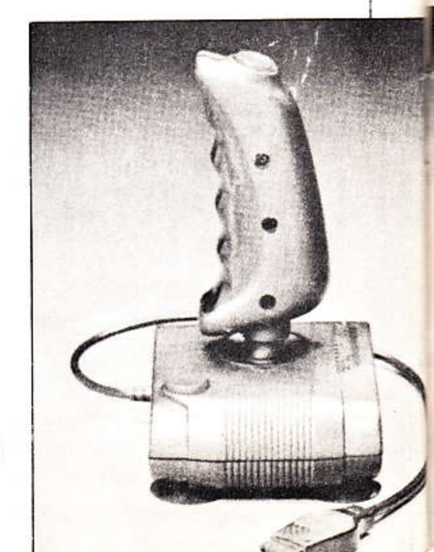
PARA APRENDER A LEER

La Escuela Mágica, lo último en juegos educativos propuesto por Texas Instruments permite al niño a aprender y practicar la lectura mientras se divierte. Combina dos técnicas: una síntesis de la palabra y de barras-codificadas impresas en los libros de acompañamiento.

Cuando se pasa el lector sobre las barras codificadas bajo los caracteres impresos, el niño entiende las palabras, los grupos de palabras, las frases enteras y se inicia progresivamente en la lectura, asociando la palabra hablada con la palabra escrita. Las actividades propuestas en los libros que acompañan la Escuela Mágica permiten al niño desarrollar sus aptitudes en dominios muy variados: clasificación alfabética, análogos, comprensión, creatividad, memoria. El vocabulario es casi ilimitado gracias a la técnica de toma de memoria de los fonemas, los sonidos base del lenguaje.

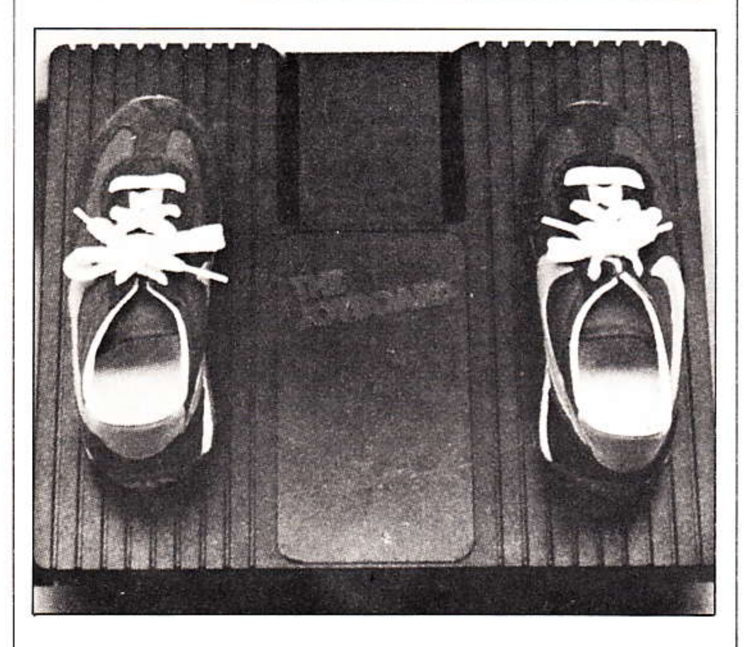
EL MANDO DE UNA ASTRONAVE

El **Quick Shot 318** de Spectravideo es un mando ultra rápido que permite una mayor maniobrabilidad para los adictos a los videojuegos. El **Quick Shot 318** está diseñado para que se adapte perfectamente a la mano y a los movimientos de la muñeca, sin que ello suponga un esfuerzo adicional. Las consolas y micro ordenadores que aceptan este mando revolucionario son la Atari 5200, Atari 400/800, Commodore VIC 20 y el NEF PC-6001.
La distribución en España es realizada por Cialit, S.A. y cuesta unas 2.700 pesetas.

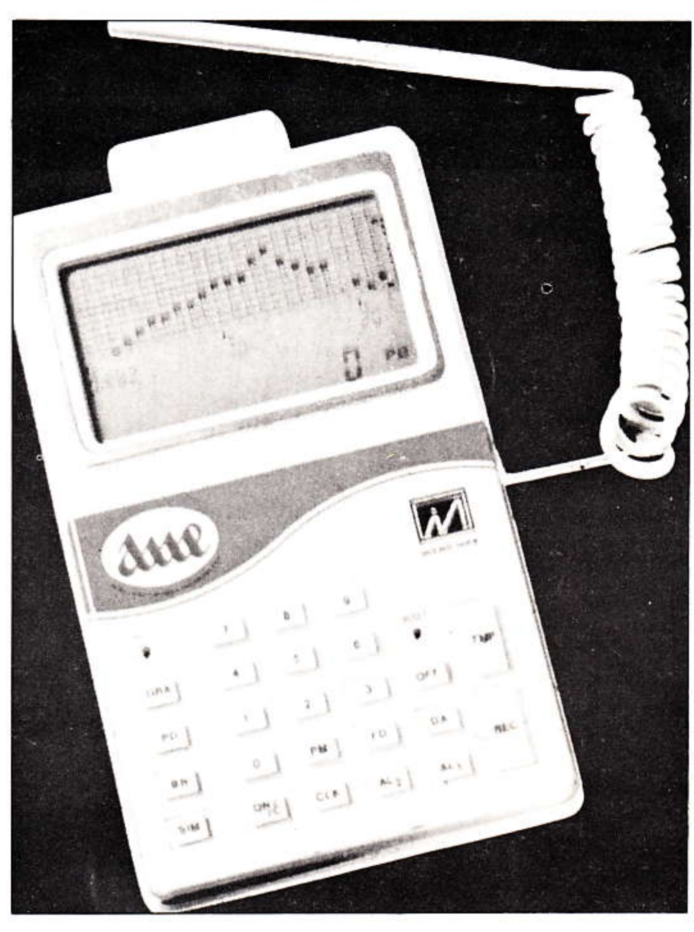


MONITOR

GIMNASIA VIDEO ELECTRONICA



La empresa Amiga, fundada el año pasado por el antiguo diseñador jefe de Atari 2600 y antiguos ejecutivos de Tonka Toys, han desarrollado un videojuego para hacer gimnasia mientras se juega con él. Se trata de un utensilio tipo skateboard llamado "Joyboard" que se enchufa a las consolas Atari 2600 y con él puede guiarse la acción en la pantalla pisando diferentes partes de la plataforma. Aunque puede utilizarse para cualquier juego, esta diseñado especialmente para un slalom llamado "Mogul Maniac" y otro de surfing.

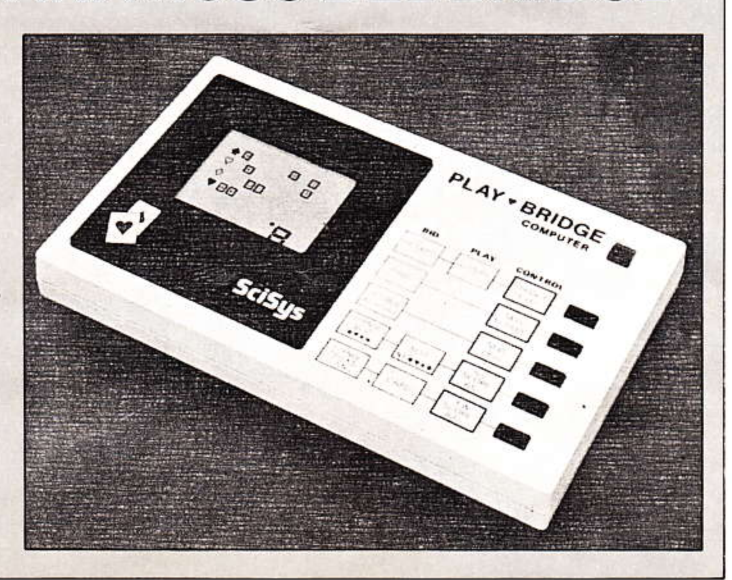


UNA MAQUINA QUE PROGRAMA EL AMOR

Se llama "Anne" y ha sido concebida por Medical Computer con la ayuda de ginecólogos de hospitales de París: revoluciona los métodos tradicionales de toma de temperatura diaria que a veces puede resultar útil en casos de incompatibilidad con la píldora y la esterilete. La mujer tiene que tomar la temperatura cada mañana y anotarla en un papel. Gracias a "Anne", basta con tomar la temperatura por vía bucal y memorizarla en este pequeño ordenador de tamaño de una calculadora. El sistema da al final de un ciclo un gráfico exacto de la curva y señala, por la subida de temperatura, el periodo de ovulación... Para los casos un poco más difíciles, "Anne" permite establecer comparaciones de curvas sobre doce meses gracias a su tecla de memoria. Se vende en Francia por unas 16.000 ptas.

PARA LOS FANATICOS DEL BRIDGE

Si a ti te gusta el bridge y no siempre tienes oportunidad de jugarlo con tus amigos, ya puedes contar con un compañero que no te fallará. Se trata del Play Bridge, un minicomputer contra el cual puedes hacer una partida cuando te apetezca. Si bien este aparatito no es recomendable para expertos, si lo es para mantenerse en forma y sobre todo, para los principiantes. Tiene dos niveles de juego y sigue el sistema natural de envite. Te permite fingir, declararte o defenderte y tú eliges cómo jugar cada mano contra el ordenador. El Play Bridge Scisys es distribuido en España por Europoint (Antonio Maura, 11, Madrid-14).



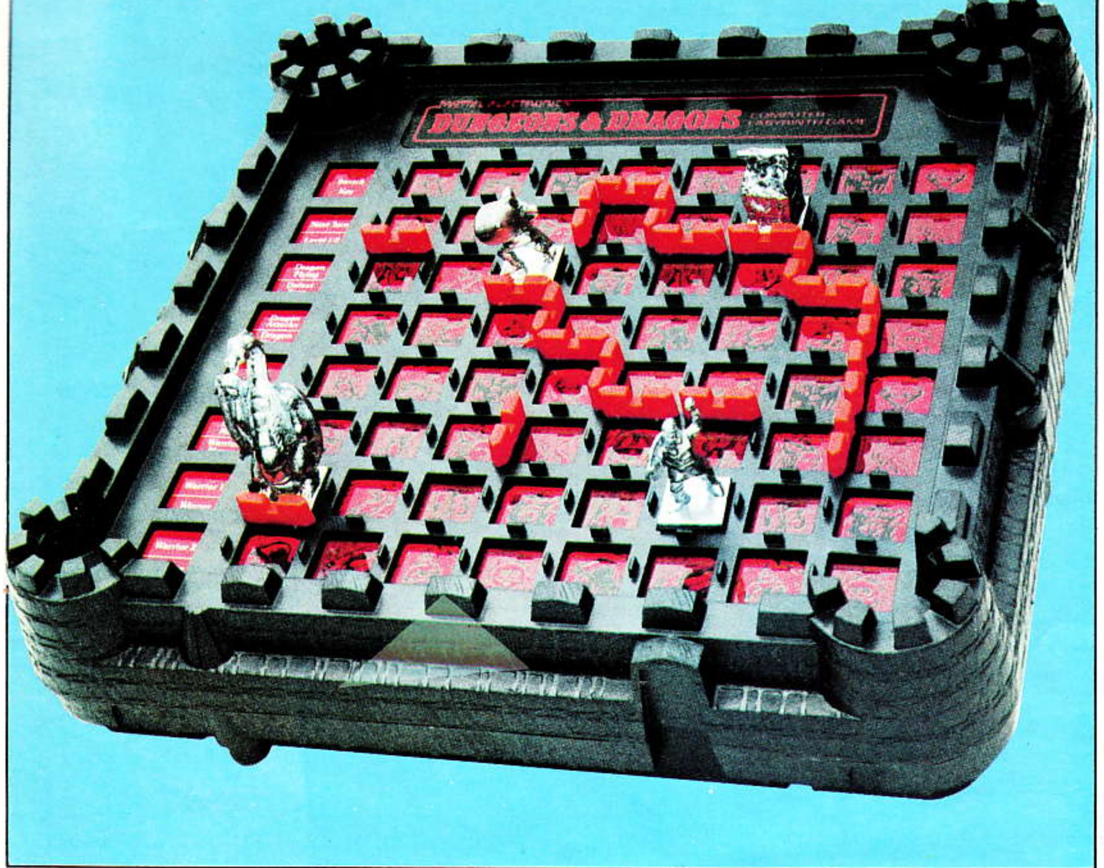


PON A PRUEBA TU IMAGINACION
BASIC-G
BASIC-I
JUEGOS
FALC
BASIC-F
La mejor forma para conocer los ordenadores
Ordenadores Creativos
m5
El M-5 ofrece más potencia
que cualquier Ordenador
en su categoría. Hay una
aplicación para cada necesidad
Llévate un M-5 hoy, y conocerás
al mejor pequeño Ordenador
que existe
SORD
DATA-TRACK
Administración y Ventas:
San Quintín, 47-53. BARCELONA-26
Tel. 347 87 00 - 347 81 33
Télex 97607 TRAK E
Soporte Software:
Muntaner, 200, 5.º 4.ª. BARCELONA-36
Tel. 201 33 77 - 201 32 82



LOS GUERREROS DE MATEL

Mattel Electronics (Unilec, S.A. Alfonso XII, 19. Barcelona-6), tiene en el mercado juegos electrónicos que harán las delicias de grandes y pequeños. Uno de ellos es el "Dungeons & Dragons" presentado en dos versiones, la de tablero electrónico y la mini pantalla. En ambas guías a tus guerreros por un laberinto en el que te acosarán diferentes peligros, entre ellos los peligrosos dragones que defienden el tesoro oculto en las mazmorras de una fortaleza abandonada. La imaginación y la fantasía tienen mucho que ver.





TRUCKIN'





WHITE WATER

IMAGIC CAMBIA SU CURSO DE EDITAJE

Imagic, que tuvo ventas el año pasado en unos 75 millones de dólares, planea crear juegos de ordenador para diferentes sistemas de ordenadores. Aunque Imagic continuará produciendo juegos para el Atari 2600, Mattel Intellivision y Colecovision y profundizará más en la investigación y el desarrollo de software de entretenimiento para micro-ordenadores populares.

William Grubb, presidente de Los Gatos, una empresa californiana, comenta sobre la información, "Nadie se ha anticipado adecuadamente a la magnitud de los cambios de la industria de los meses anteriores. El climax esperado de las industrias de los videojuegos y los ordenadores domésticos fueron vistos en distancia– y todo está pasando ahora".

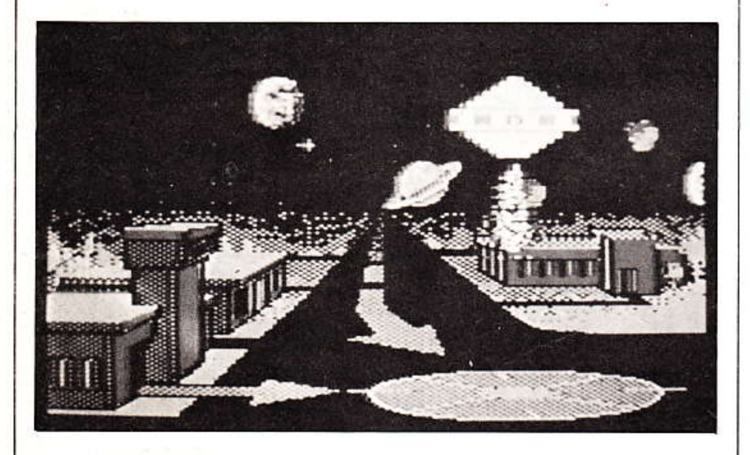
UN VIDEO JUEGO ATARI PUEDE CONTROLAR LAS ONDAS CEREBRALES

En este momento lo están perfeccionando en la división de proyectos especiales de Atari y es un sistema de control de **biofeedback.** Si funciona de la manera que los sistemas tradicionales de **biofeedback,** la acción del juego será controlado por señales recogidas o de los sistemas musculares, cardiovasculares o centrales. Según Adam Crane –el presidente de American Biofeedback Corporation– ocupado con otro concepto de juego por **biofeedback,** Atari lo optará probablemente en el control muscular ya que es el más fácil de desarrollar.

Atari sólo ha confirmado la existencia del proyecto, pero las implicaciones son obvias. Si puedes controlar el juego por los músculos, el próximo paso será programar ordenadores sin ni siquiera tocarlos.



PARKER COMPRA LA LICENCIA DE ASTRO CHASE



Parker Brothers ha comprado los derechos del juego Astro Chase, diseñado por Fernando Herrera, que también diseñó Mi Primer Alfabeto. Hasta el momento, Parker planea lanzar las versiones para videojuego y ordenador, pero First Star mantendrá los derechos del Arcade en este título.

Astro Chase ofrece a los jugadores efectos tales como inserciones de dibujos animados y propulsión de un único apretón, lo que permite a la nave disparar en cualquier dirección, incluso hacia atrás.

SORD M-5

Para aprender jugando



Los ordenadores creativos Sord M5 (Distribuido por Data Track, San Quintín 47-53. Barcelona-26 - Tel. 347 87 00), son ideales para aprender jugando los secretos inmediatos de la informática. Son fácilmente manipulables tanto por los adultos como por los niños sin necesidad de que ninguno de ellos sea un experto. Es especialmente recomendable para la educación de los chavales (Programa de estudios); para aprender BASIC; para la contabilidad del hogar (Programa FALC); para los videojuegos; para el proceso de datos y para correspondencia y para sesiones creativas de animación (Programa de Dibujos Animados). Es verdaderamente atractivo.

"DRAGON'S LAIR"

PREMIER EN EL REESE





El primer juego Arcade que comercialmente emplea el vídeo disco DRAGON'S LAIR ha sido presentado para los fanáticos del juego en un gigantesco **open house**, por invitación de Reese Communication's Incorporated.

El animador que ha creado este fabuloso concepto de juego, Don Bluth, ayudó a demostrar la máquina y a responder preguntas de los más de 500 invitados.

VECTREX

DE MB-VIDEO YA ESTA EN ESPAÑA



VECTREX es el único sistema que trae un cassette de juego incorporado: **"Mine Storm"**, un juego dinámico y excitante. **MB** dispone de una amplia gama de video juegos en cassette, porque desarrolla permanentemente nuevas ideas en el campo didáctico y recreativo.
VECTREX, de **MB**, el primer video juego compacto, totalmente independiente del televisor, que trae emoción, placer y satisfacción a casa.

ESPECIFICACIONES TECNICAS DEL VECTREX	
Altura 365 mm. Ancho 228 mm. Fondo 279 mm. Peso 15 lbs. Voltaje 220 voltios	Fuerza de entrada 30 W Fuerza Audio 1,6 W Tamaño Pantalla 9" (Diagonal) Tamaño Altavoz 3" (Redondo)

ESPECIFICACIONES DE "SOLID STATE"	
17 circuitos integrados 8 transistores	30 diodos Microprocesador de 8 bits.

MB VIDEO presenta **VECTREX**, el primer sistema de video juegos recreativos, totalmente autónomo e independiente del televisor.
VECTREX es un descubrimiento apasionante que brinda a la familia, en el hogar, innumerables posibilidades de entretenimiento y diversión.
Sin necesidad de utilizar el televisor, porque **VECTREX** incorpora una pantalla vector de 9'' en diagonal, para que usted pueda disfrutar de la emoción de los juegos recreativos reales, con gráficos más nítidos y sonidos inalcanzables por los sistemas de video juegos convencionales.
VECTREX ofrece una gran maniobrabilidad, gracias a su panel único de mandos que incorpora una palanca autocentrada que le permite un giro de 360°. Este panel de mandos, acoplado a la unidad, va unido a ésta a través de un cable de 1'25 mts. de longitud para dar al jugador una máxima libertad. La unidad también viene dispuesta para que le sea acoplada una segunda consola de mandos. Además, la pantalla vector de 9'' le permite el efecto tridimensional que aumenta el realismo de los juegos.



¿PODRA UN SUPER HEROE COMO YO SALIR DE ESTA ??!!?!

¡SPIDERMAN! TE ESTAS QUEDANDO SIN TU TELA DE ARAÑA ¡JA, JA, JA!

Las bombas de relojería del Duende Verde siguen su fatídica cuenta atrás. Además, su Super Bomba cuelga diabólicamente de la torre de alta tensión.

¡La ciudad está en sus manos!

¿Puedes salvarla tú de la destrucción?

Llévate este video juego a casa e inténtalo.

(SSST) Lanza tu tela de araña y trepa por los edificios para alcanzar las bombas.

Pero ¡ten cuidado! el Duende Verde y sus cómplices tienen muchas sucias tretas para cortar tu tela de araña y lanzarte al vacío.

¿Podrás alcanzar las bombas a tiempo?

¡Date prisa! Tu tela de araña se está agotando...

PARKER VIDEO GAME CARTRIDGE

SPIDER-MAN

FOR THE ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM



VIDEO JUEGOS
Odian dejarte ganar.

Video Juegos Parker, disponibles en cartuchos para todos los sistemas: Atari (tm) Philips (tm), Intellevision (tm), Mattel (tm), Coleco (tm).